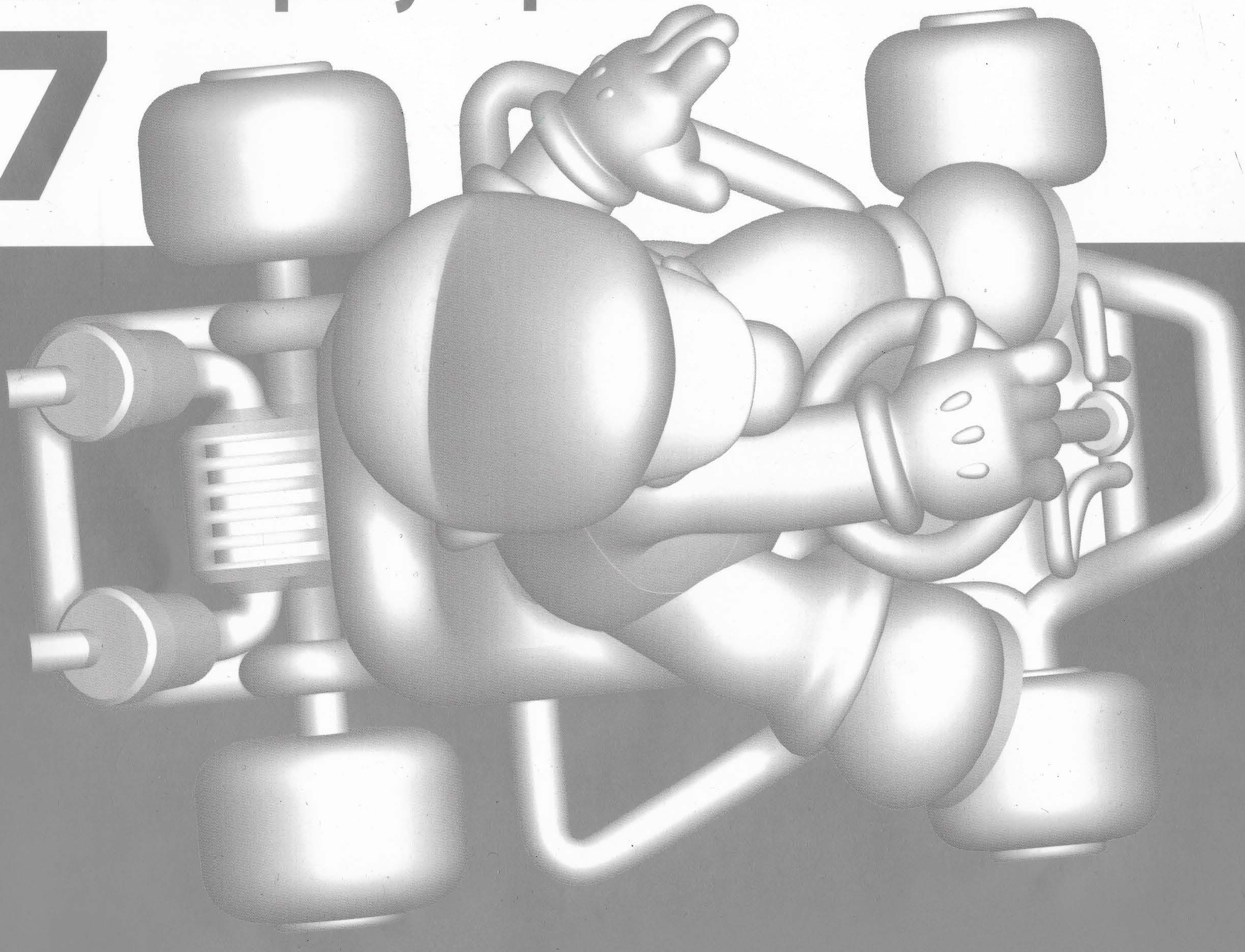
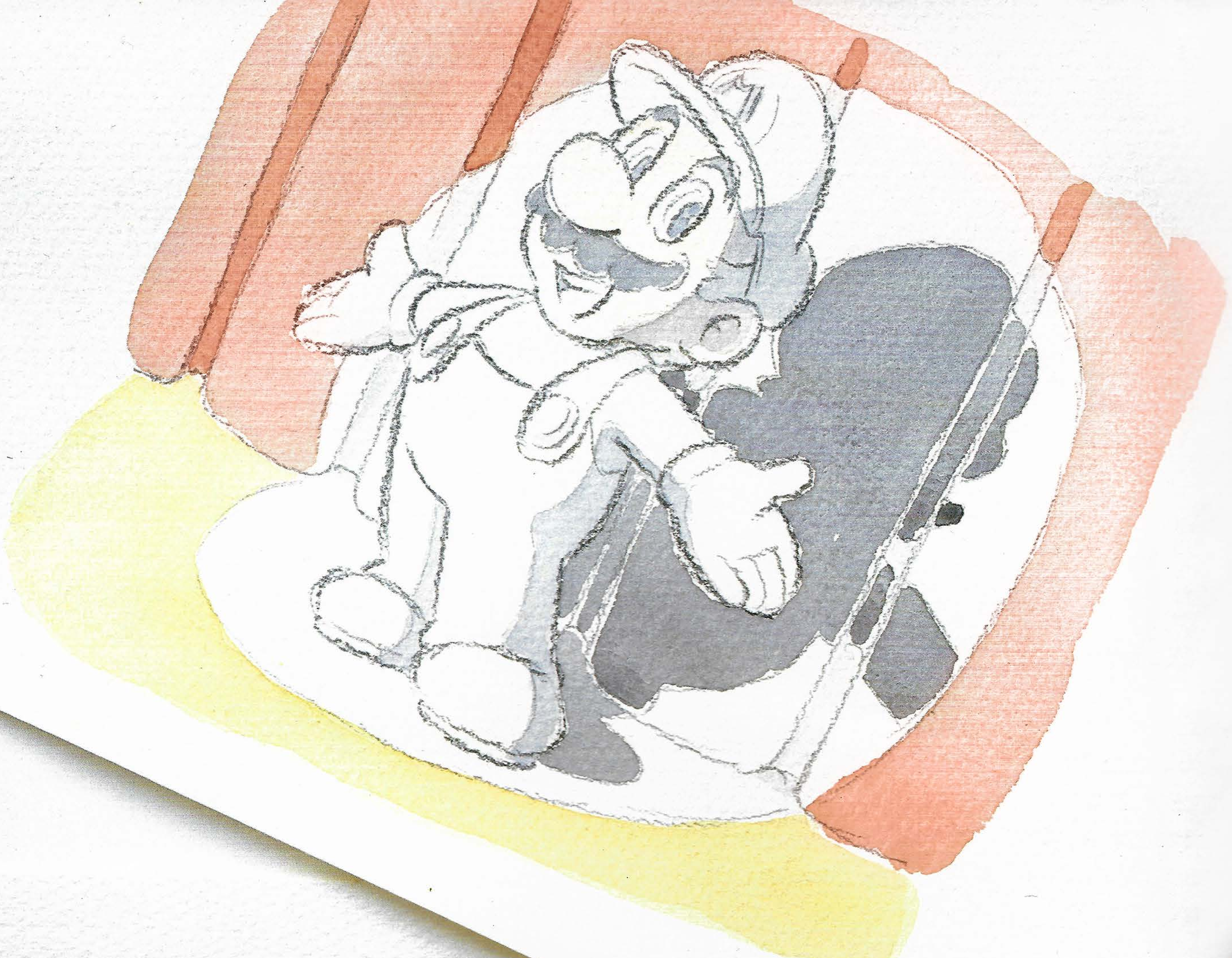
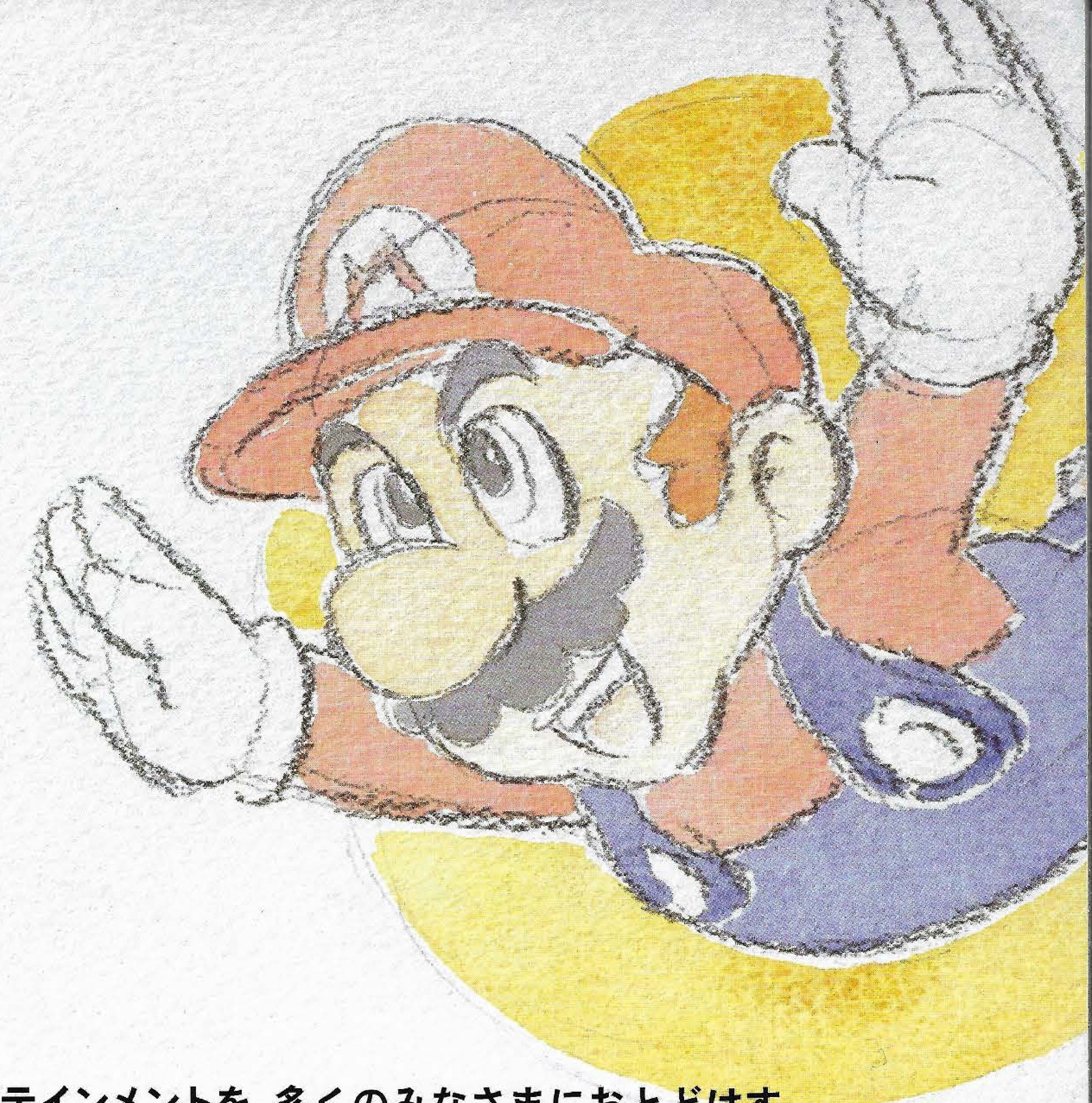
NINTENDO

Nintendo Co.,Ltd. Company Report

1997







エンターテインメントは、量的拡大から、質的転換へ

当社は、創立の当初から現在まで、良質なエンターテインメントを、多くのみなさまにおとどけすることを目的とし、活動しています。

1983年のファミリーコンピュータの発売も、そうした当社の考えのなかから生まれたものです。

それにより、新しく、大きなエンターテインメントの市場が出現することになりました。

現在、そのエンターテインメントの市場の拡大は続き、同時に細分化が進んでいます。そして成熟をむかえつつある市場において「今までにないもの」をもとめる声が強まっています。

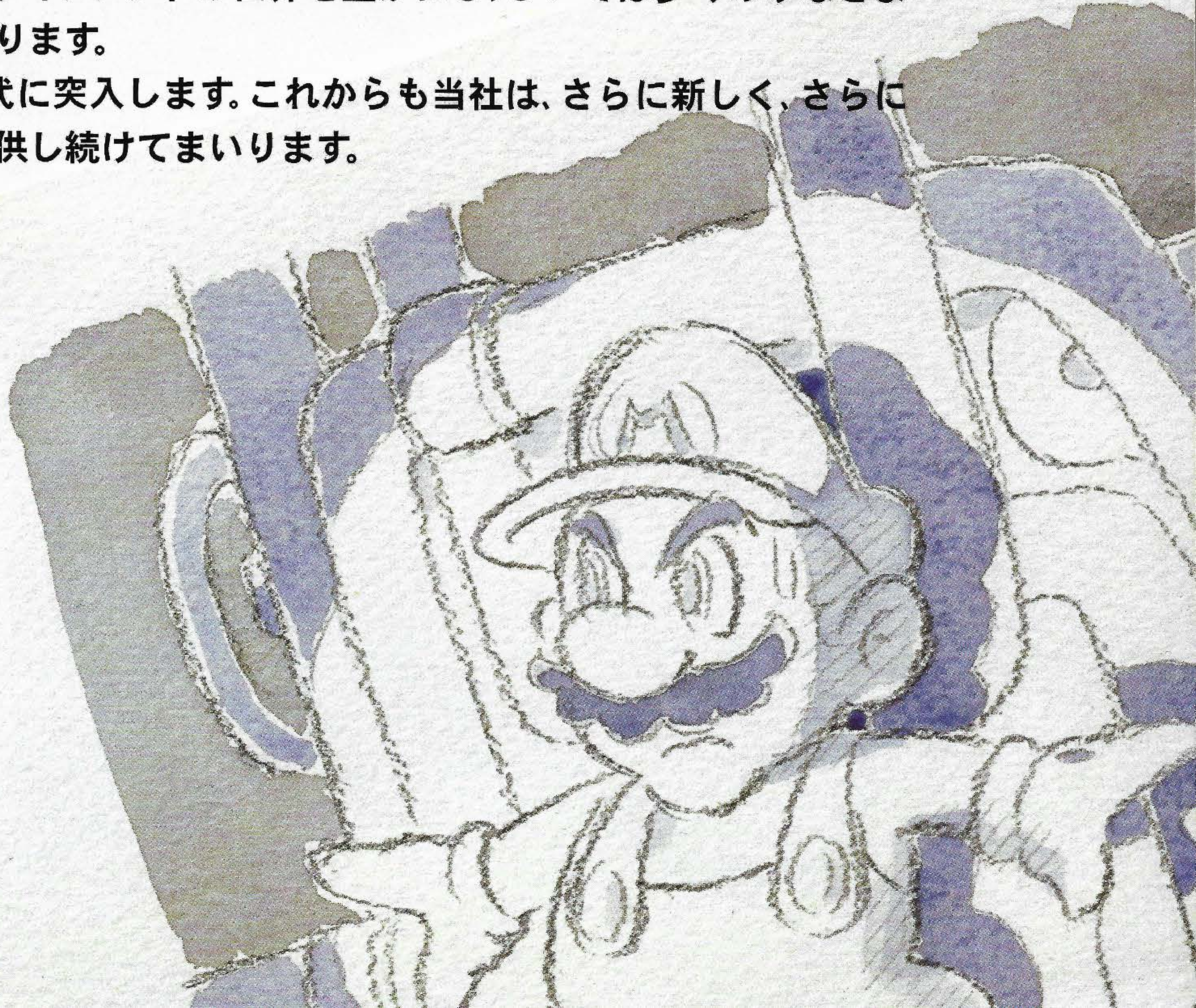
岐路にさしかかったともいえるエンターテインメントの世界で、安易に量的拡大へと動くことは、決してこの世界を豊かにするものではありません。

1996年、当社が投入したNINTENDO64は、そうした量的拡大の方向ではなく、エンターテインメントの質的転換を提示いたしました。

このNINTENDO64は、今までにない、まったく新しい遊びの提案を含んでいます。そして、それに対応した「スーパーマリオ64」、「マリオカート64」をはじめとするソフトウエアは、いくつものゲームをプレイしてきている目の肥えた遊び手に、充分納得してもらえる楽しさと新しさを備えており、たくさんのみなさまの支持を得ています。

当社は、こうした質的転換が、エンターテインメントの世界を豊かにし、ひいては多くのみなさまの支持を集めるであろうと確信しております。

1997年、エンターテインメントは新時代に突入します。これからも当社は、さらに新しく、さらに高い品質のエンターテインメントを提供し続けてまいります。



ファミコンから現在まで

当社のエンターテインメントの潮流の源にあるのが、1983年に発売したファミリーコンピュータです。

ファミリーコンピュータは、1985年に発売されたソフトウエア「スーパーマリオブラザーズ」とともに爆発的な売れゆきを見せ、全国の家庭に「ファミコン」というまったく新しいエンターテインメントを提供することになりました。

スーパーファミコンは、その上位機種として、1990年に発売し、現在、出荷数は、全国で1,680万台を記録しています。

またスーパーファミコンとほぼ同時期に発売されたゲームボーイは、手軽に遊べるエンターテインメント機器として、世界中で5,365万の人々に楽しまれています。

1995年には、スーパーファミコンと専用アダプタ「サテラビュー」を利用した世界初の衛星データ放送を開始しました。

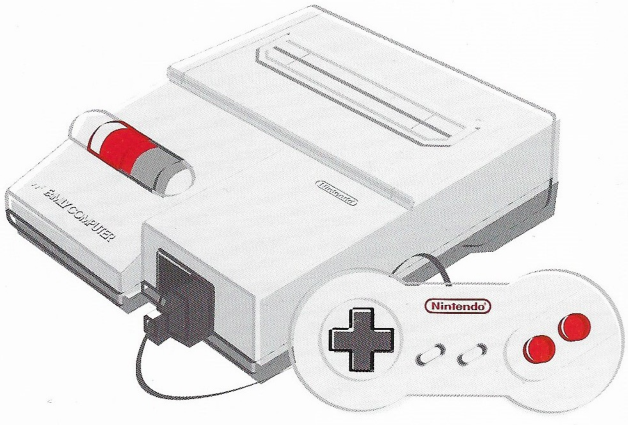
そして1996年。当社はスーパーファミコンの上位機種にとどまらない、全く新しいコンセプトに基づいたゲーム機NINTENDO64を発売しました。

「ファミコン」の登場が、エンターテインメントの世界を変えたように、この高い機能を持ったゲーム機の登場が、新しい「遊び」の世界をひろげはじめています。

ファミコン登場から14年。新たなエンターテインメントの波が、幾重もかさなり広がっていきます。

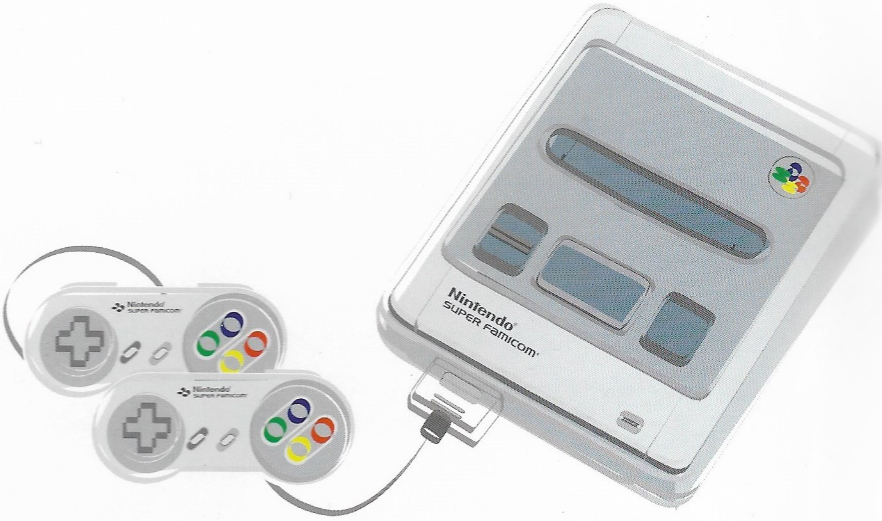
FAMILY COMPUTER

国内において1,901万台。海外において4,256万台の出荷を記録。ソフトウエアの販売本数は全世界で5億本を超える。


FAMILY COMPUTER
Nintendo
Nintendo

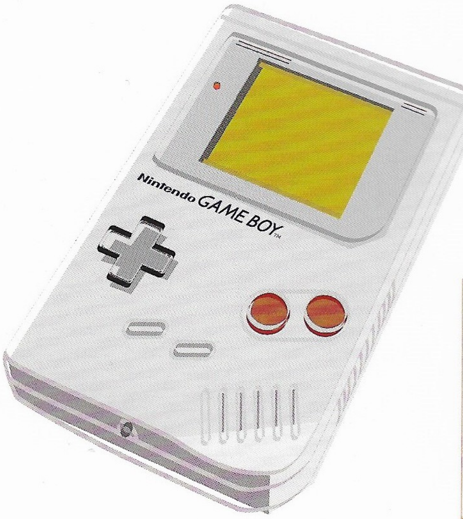
SUPER FAMICOM

国内において1,680万台、海外に2,844万台の出荷を記録。今なおその数字は伸び続けている。ソフトの販売本数は全世界で3億5,000万本を超す。


Nintendo SUPER Famicom
Nintendo SUPER FAMICOM
Nintendo SUPER FAMICOM

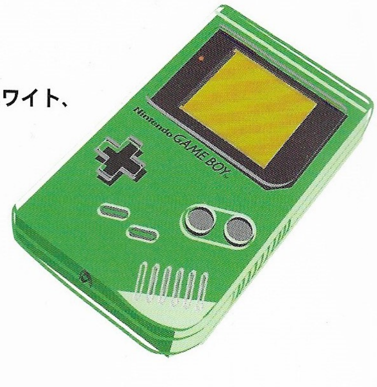
GAME BOY

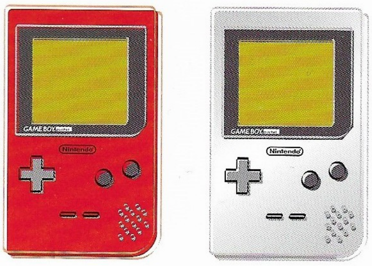
屋外でも遊ぶことができるハンディタイプのゲームマシン。国内で1,418万台、海外で3,947万台の出荷を記録している。


Nintendo GAME BOY

GAME BOY Bros.

ボディカラーはレッド、イエロー、グリーン、ホワイト、ブラック、透明の6種類。ゲームボーイの弟分。


Nintendo GAME BOY


Nintendo
Nintendo

GAME BOY POCKET

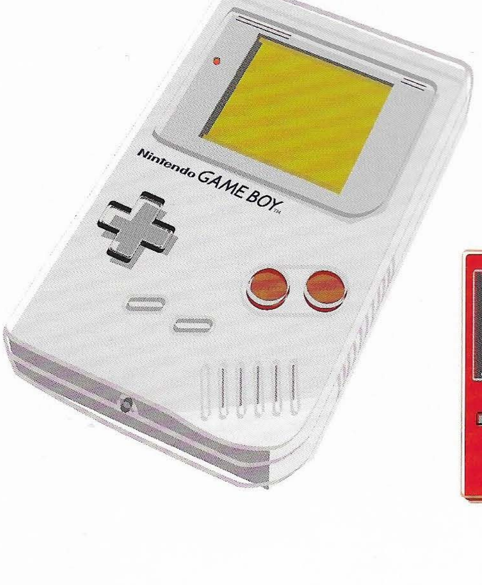
液晶画面も見やすくなって、さらにハンディになったゲームボーイ。グレー、レッド、イエロー、グリーン、ブラック、シルバー。ボディカラーは6種類。

ファミコンから現在まで

当社のエンターテインメントの潮流の源にあるのが、1983年に発売したファミリーコンピュータです。
ファミリーコンピュータは、1985年に発売されたソフトウエア「スーパーマリオブラザーズ」とともに爆発的な売れゆきを見せ、全国の家庭に「ファミコン」というまったく新しいエンターテインメントを提供することになりました。
スーパーファミコンは、その上位機種として、1990年に発売し、現在、出荷数は、全国で1,680万台を記録しています。
またスーパーファミコンとほぼ同時期に発売されたゲームボーイは、手軽に遊べるエンターテインメント機器として、世界中で5,365万の人々に楽しまれています。
1995年には、スーパーファミコンと専用アダプタ「サテラビュー」を利用した世界初の衛星データ放送を開始しました。
そして1996年。当社はスーパーファミコンの上位機種にとどまらない、全く新しいコンセプトに基づいたゲーム機NINTENDO64を発売しました。
「ファミコン」の登場が、エンターテインメントの世界を変えたように、この高い機能を持ったゲーム機の登場が、新しい「遊び」の世界をひろげはじめています。
ファミコン登場から14年。新たなエンターテインメントの波が、幾重もかさなり広がっていきます。

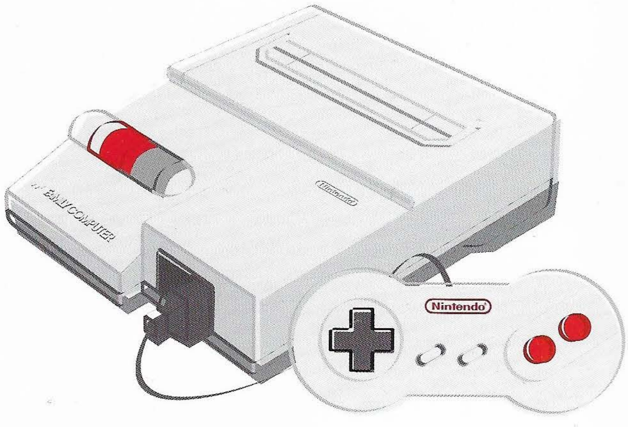
GAME BOY

屋外でも遊ぶことができるハンディタイプのゲームマシン。国内で1,418万台、海外で3,947万台の出荷を記録している。


Nintendo GAME BOY

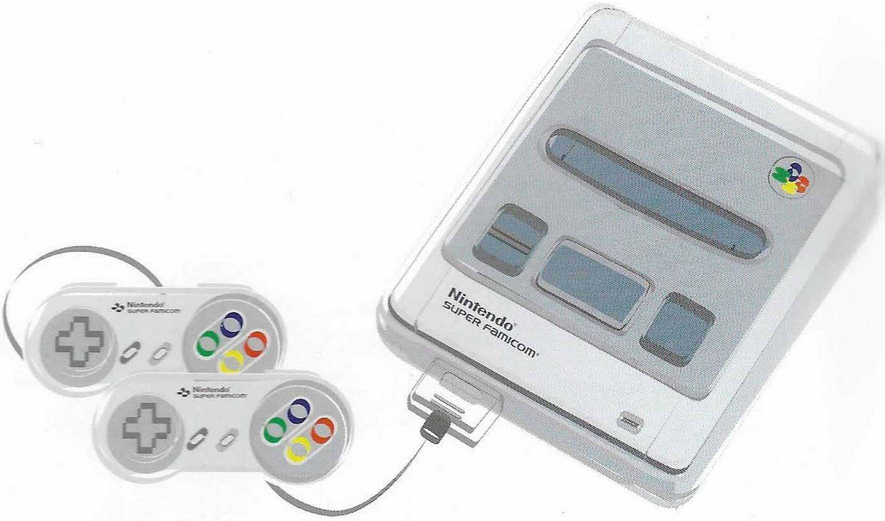
FAMILY COMPUTER

国内において1,901万台。海外において4,256万台の出荷を記録。ソフトウエアの販売本数は全世界で5億本を超える。


FAMILY COMPUTER
Nintendo
Nintendo

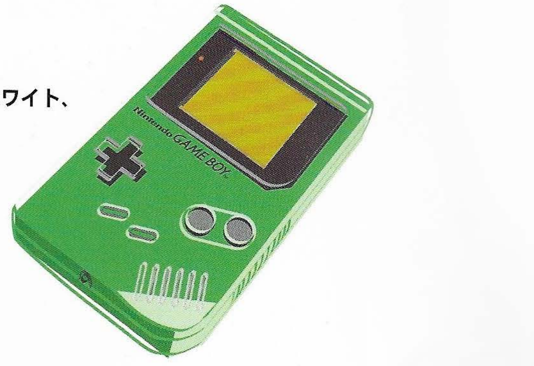
SUPER FAMICOM

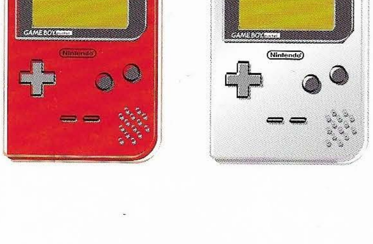
国内において1,680万台、海外に2,844万台の出荷を記録。今なおその数字は伸び続けている。ソフトの販売本数は全世界で3億5,000万本を超す。


Nintendo
SUPER Famicom

GAME BOY Bros.

ボディカラーはレッド、イエロー、グリーン、ホワイト、ブラック、透明の6種類。ゲームボーイの弟分。


Nintendo GAME BOY

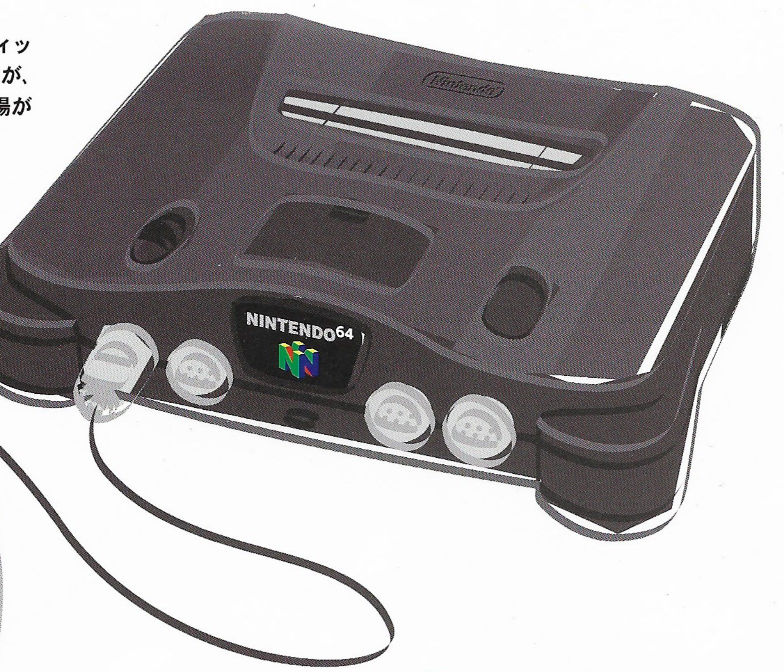

Nintendo
Nintendo

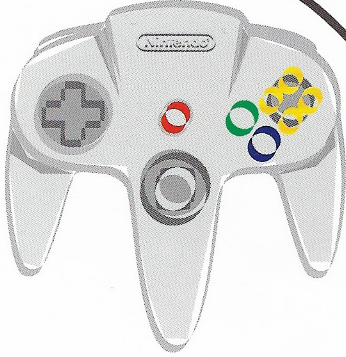
GAME BOY POCKET

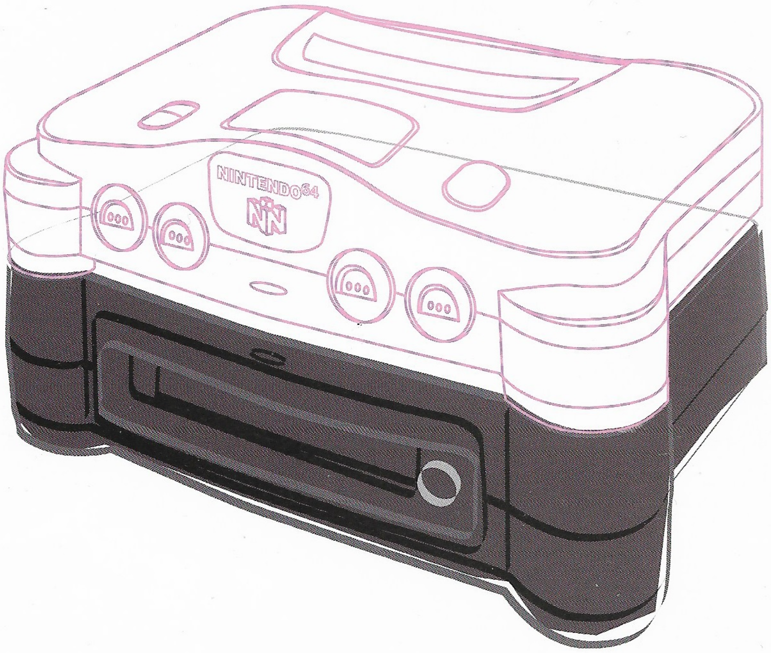
液晶画面も見やすくなって、さらにハンディになったゲームボーイ。グレー、レッド、イエロー、グリーン、ブラック、シルバー。ボディカラーは6種類。

NINTENDO64

64ビットの超高速演算CPU、32ビットの高性能グラフィックエンジンRCPと「3Dスティック」を備えたコントローラが、新しい遊びの世界を創造した。NINTENDO64の登場がエンターテインメントの世界を変える。







64DD

NINTENDO64の拡張ユニットとして書き込み可能なディスクドライブ。64DDがゲームのさらなる「質的転換」を可能にする。

新しいエンターテインメントの提案

1995年4月より、当社は新しいエンターテインメントの提供をはじめています。

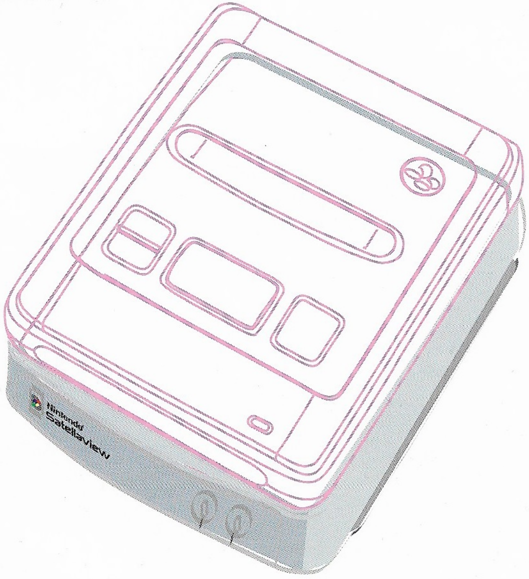
それは、全国で1,680万台以上普及しているスーパーファミコンを利用した、世界初の衛星からのゲーム放送です。

この放送はスーパーファミコン専用衛星放送アダプタ「サテラビュー」をセットすれば、衛星放送をご覧になれる方なら、誰でも無料でゲームが楽しめるという画期的なエンターテインメントです。この衛星データ放送はスーパーファミコンの新たな可能性を示すものとして注目を集めています。

この新しい試みは、はじまったばかりですが、今後、ますますソフトウエアが充実し、皆様の「新しい遊び」として定着するものと確信しております。

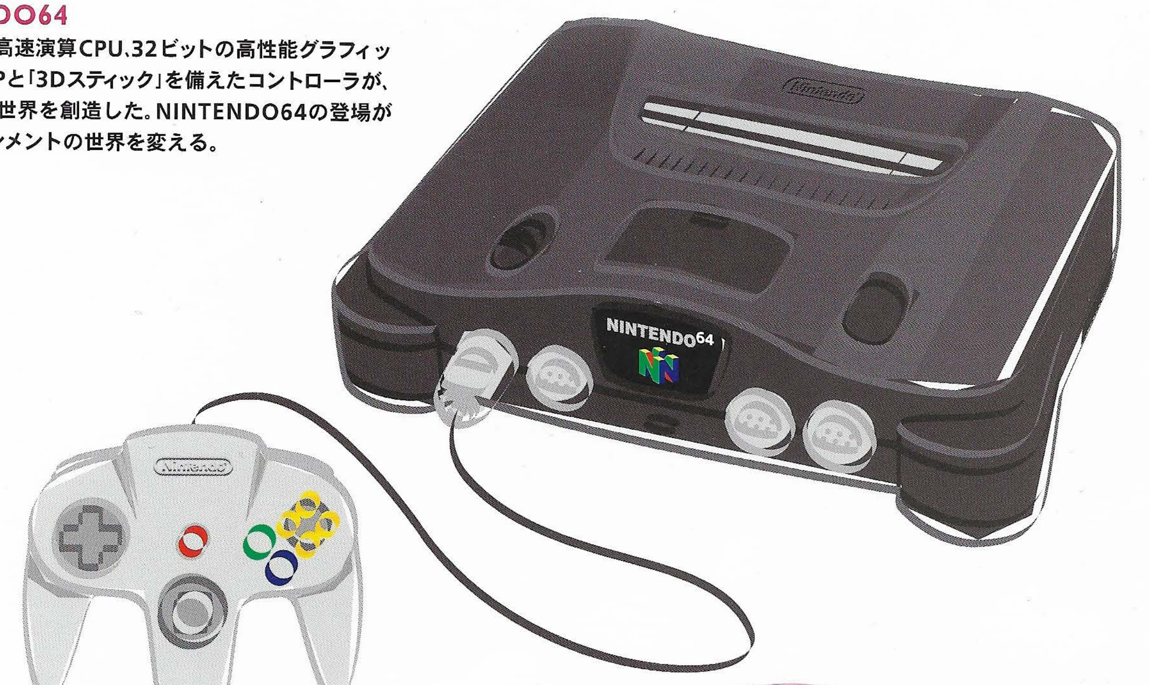
SATELLAVIEW

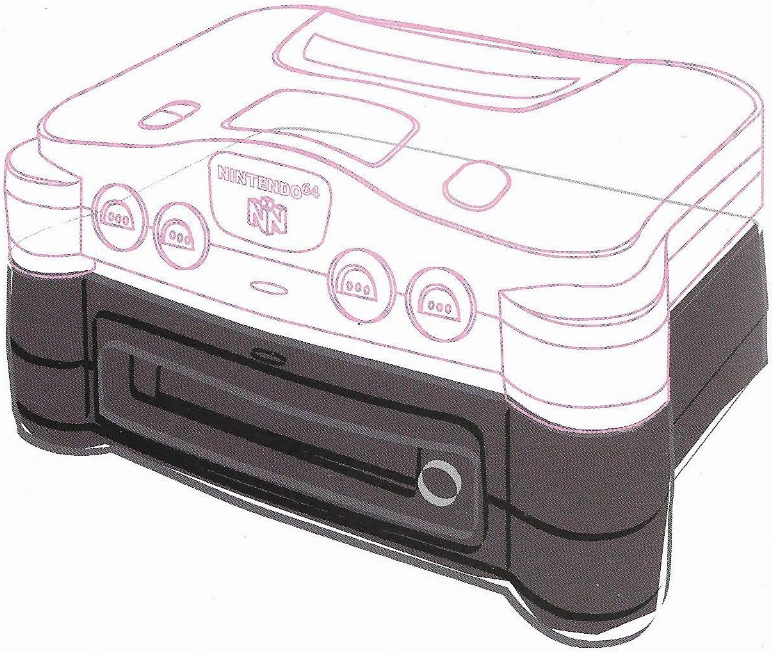
衛星放送アダプタ「サテラビュー」は、スーパーファミコンの機能拡張機器。サテラビューを通じて、衛星データ放送「スーパーファミコンアワー」が楽しめる。



NINTENDO64

64ビットの超高速演算CPU、32ビットの高性能グラフィックエンジンRCPと「3Dスティック」を備えたコントローラが、新しい遊びの世界を創造した。NINTENDO64の登場がエンターテインメントの世界を変える。





64DD

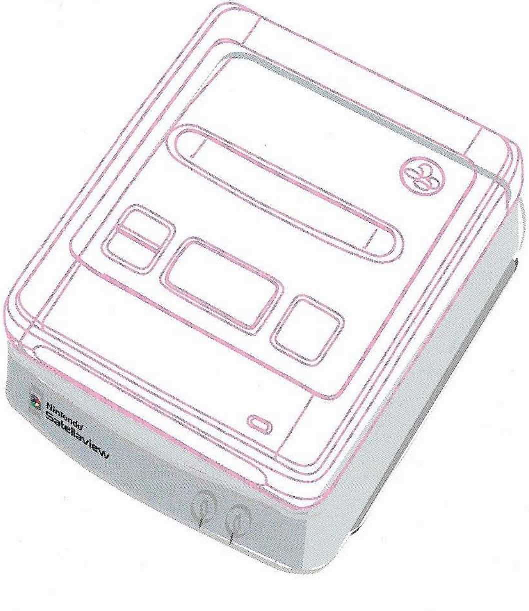
NINTENDO64の拡張ユニットとして書き込み可能なディスクドライブ。64DDがゲームのさらなる「質的転換」を可能にする。

新しいエンターテインメントの提案

1995年4月より、当社は新しいエンターテインメントの提供をはじめています。
それは、全国で1,680万台以上普及しているスーパーファミコンを利用した、世界初の衛星からのゲーム放送です。
この放送はスーパーファミコン専用衛星放送アダプタ「サテラビュー」をセットすれば、衛星放送をご覧になれる方なら、誰でも無料でゲームが楽しめるという画期的なエンターテインメントです。この衛星データ放送はスーパーファミコンの新たな可能性を示すものとして注目を集めています。
この新しい試みは、はじまったばかりですが、今後、ますますソフトウエアが充実し、皆様の「新しい遊び」として定着するものと確信しております。

SATELLAVIEW

衛星放送アダプタ「サテラビュー」は、スーパーファミコンの機能拡張機器。サテラビューを通じて、衛星データ放送「スーパーファミコンアワー」が楽しめる。



W

Nintendo
Nintendo
B
Nintendo
B
A
Nintendo
B
B

NINTENDO64

HARDWARE

当社は、ファミコン登場以来、遊びを考え・創るクリエーターの方々に、多彩で柔軟なゲームソフトの発想が可能なシステムをつくり、提供することをハードウエア設計の基本思想としています。

それによりゲームソフトの質的発想の転換を促し、新しい遊びの世界を実現してきましたが、今やゲームの世界も量的拡大の時代ではなく、さらなる質的転換が要求されてきています。

NINTENDO64は、ファミコン文化の伝統ともいえる「プラグ・アンド・プレイ」、すなわち「本体にカセットを差し込めばすぐにプレイできる」という思想を受け継ぎ、さらにマイクロコードの設定の変更、内蔵RAMの増設や書き込み可能なディスクドライブとの接続などにより、進化していきます。

まさに、NINTENDO64は、ゲームソフトの「さらなる質的発想の転換」を実現するシステムとなっています。

質的発想の転換1

3Dスティックで高まるゲームの自由度

テレビゲームを操作し、遊ぶのは人間です。そしてその人がゲームの世界に感情移入し、入りこむことができないと、楽しいエンターテインメントにはなりません。

そのために実際のテレビゲームの世界では、グラフィックス以上に人間とコンピュータとのインターフェイスが重要になります。

テレビゲームにおいて、その役割を果たすもの、それがコントローラです。

当社は、ファミリーコンピュータのコントローラに、世界で初めて十字キーを採用しました。この十字キーは、決して目立つものではありませんが、ゲームを楽しく遊ぶために、なくてはならないものとなりました。

NINTENDO64においては、その十字キーに加えて、まったく新しい次元の3D用入力装置「3Dスティック」を採用しました。

3次元のゲームでは、360度自由な方向で、スピード変化にも対応した操作が必要になります。

「3Dスティック」は、アナログ入力が可能ですから、こうした3次元ゲームのハイレベルなコントローラ操作が簡単に実現できるのです。

この「3Dスティック」はゲームクリエーターの発想に自由度を与え、多彩な種類のゲームの可能性を提供していくことと確信しております。

質的発想の転換 2

コントローラ パックで広がる遊びのネットワーク

さらにNINTENDO64のコントローラは、その一部に「コントローラ パック」を装着することで、プレイヤー独自のデータでゲームを遊ぶことができます。たとえば、自分でつくった野球チームのデータをコントローラ パックに入れ、そのコントローラを持ち運び、友達の家で対戦したり、自宅でつくりあげた「車」を、友達の家のゲームで走らせることができるのです。

これによりプレイヤーは「マイ・コントローラ」という認識を持ち、同時にそれに対する愛着を持つことになるでしょう。当社は、そうした人たちの要求に応えるため、カラフルな6種類の色を持つ「コントローラ ブロス」を開発し、NINTENDO64とともに提供しています。

NINTENDO64

質的発想の転換3
精度の高いグラフィックスとリアルタイムCG

NINTENDO64は、2次元、2.5次元、そして本格的な3次元グラフィックスを統合した強力リアルタイム・グラフィックス・ハードウエアです。

NINTENDO64は、精度の高いグラフィックスや高品位のリアルタイムCGを実現でき、その表現力は既存のものでは最高水準といえます。

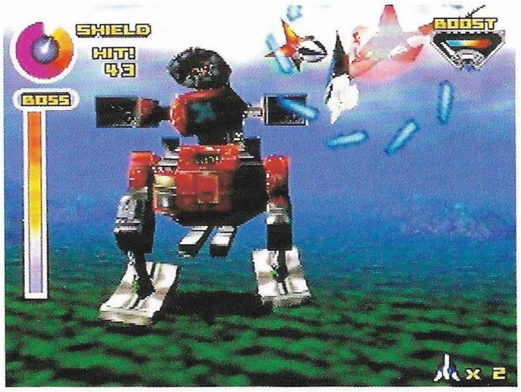
それにより、たとえば「キラキラ光る半透明の水」、「メタリックな物体」、「複雑な形状のキャラクター」といった高度なグラフィックスが可能になり、また、大きなキャラクターを歪みのないテクスチャーで表現できるようになりました。

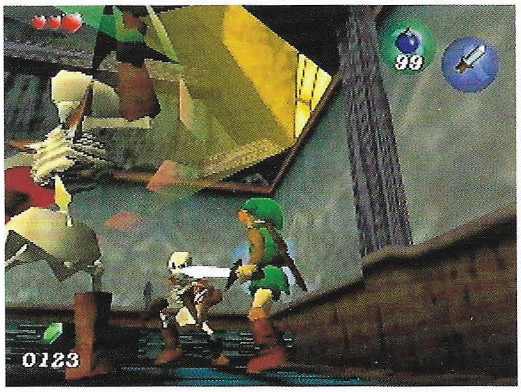
質的発想の転換4
64ビットCPUが広げるゲームの楽しさ

ゲームは、グラフィックスが美しければそれでよいというものではありません。

NINTENDO64のCPUは、その大部分の処理をグラフィックス以外の部分に費やすことができるので、今までにない高度なゲームを提供することが可能になりました。たとえば、様々な仕掛けや演出が施された3D空間を、自由に走り、泳ぎ、飛びまわるといったマリオのゲームや、AI（人工知能）に近いコンピュータプレイヤーをつくることにより、有段者でも楽しめる将棋ゲームなど、まったく新しい高い品質のゲームが遊べるようになったのです。

NINTENDO64は、強力なメディア・コプロセッサーRCPを搭載しているので、64ビット RISC CPUの充分なパワーを、ゲームの本質である楽しさ、おもしろさにつながる多彩な仕掛け（イベント）の実現のために利用できるようにしています。





NINTENDO64
NINTENDO64
RESET
ACCESS
EJECT
NINTENDO64
NINTENDO64

NINTENDO64

DISK DRIVE

NINTENDO64は、「スーパーマリオ64」「マリオカート64」といったソフトウエアをはじめとして、従来にないNINTENDO64ならではのソフトウエアを提供し、エンターテインメントの世界の「質的転換」を実現しています。

そして、当社は、NINTENDO64の拡張ユニットとして書き込み可能なNINTENDO64ディスクドライブ（64DD）を投入し、さらに新しい64の世界をつくりあげていきます。

64DDは、ゲームソフトの中にある情報を読み取って展開していくだけではなく、プレイヤーから発信される大量の情報を書き込むことができます。

この「書けるメディア」は、たとえば遊ぶたびに状況が変わるロールプレイングゲームや、大量のデータを残しておけるゲーム、高い人工知能を持つキャラクターを育てあげるゲームなど、今までにないまったく新しいゲームを実現することになります。

64DDは、ゲームのつくり手に、ゲーム制作の自由度を広げ、ゲームの遊び手には、さらに豊かになったエンターテインメントを、提供することになるでしょう。

ゲームの「質的転換」は、64DDの登場により、第2段階に突入します。

SUPER FAMICOM

1990年の発売から7年。このあいだにスーパーファミコンソフトは、着実に進化を続けてきました。すでに発売されているスーパーファミコンソフト「スターフォックス」「ワイルドトラックス」などにおいては、立体映像表現を可能にするポリゴン技術を使用し、そのリアルな映像は、みなさまからたくさんの支持をいただきました。

「スーパードンキーコング」シリーズにおいては、CGレンダリングという新しい技術を用い、その豊かな映像が、スーパーファミコンソフトの新たな可能性を示すものとして、高い評価を得ております。特にシリーズ最新作「スーパードンキーコング3」ではスーパーファミコン史上最高のグラフィックスを実現し、全国1,680万のみなさまに、スーパーファミコンソフトの楽しさ・美しさをアピールいたしました。

また、1995年より、当社が放送を開始した衛星データ放送「スーパーファミコンアワー」は、「サテラビュー」を通じ、スーパーファミコンで遊ぶことのできるエンターテインメントとして定着を見せております。

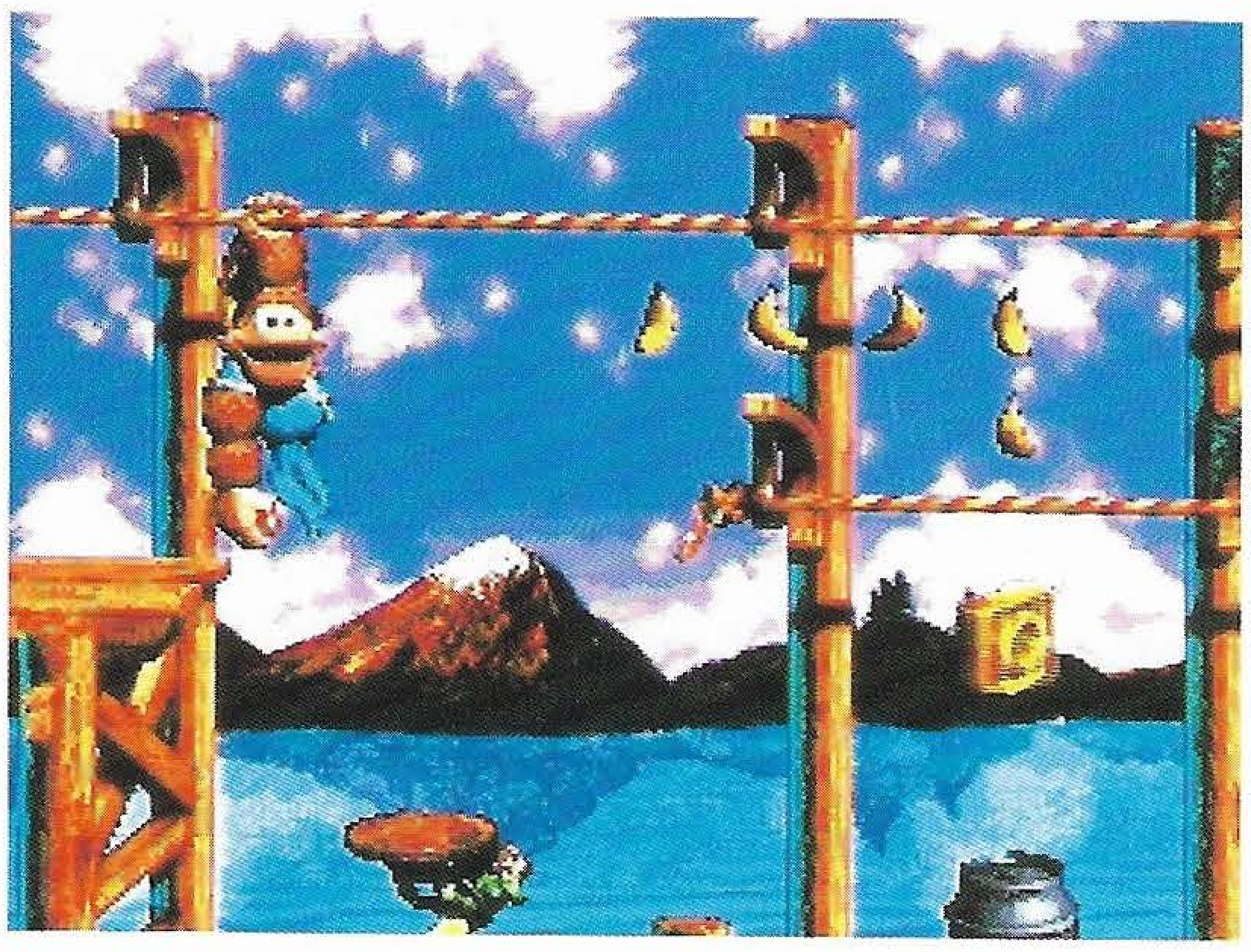
このような状況の中、「糸井重里のバス釣りNO.1」は、今までゲームをしたことがなかった人たちにも話題になりました。それはゲームの楽しさもさることながら、衛星放送対応ソフトとしての成功が、その要因といえます。

今年春、「スーパーファミコンアワー」で、音声連動放送「サテラビューカップ・バストーナメント」がオンエアされました。その放送のなかで、本物のバスプロや糸井重里氏本人と、視聴者とのバス釣りの公開トーナメントが開かれたのです。

新しい技術と新しいエンターテインメントを受け入れることができる、高機能のハードウエアとして、スーパーファミコンは、今後もソフトウエアの進化に応え続けていきます。

尚、当社は、今年1997年夏より、フラッシュメモリーカセットを用いて、小売り店店頭でスーパーファミコンのゲームソフトを書き込むという新しいサービスを展開いたします。

このサービスにより、スーパーファミコンをお持ちの方は、低価格でお好みのソフトを手に入れることができ、プレイし終われば、そのゲームを消して新しいゲームを書き込むことができるようになります。



07:00
16.2m
00.0m

X
Y
B

DOT MATRIX WITH STEREO SOUND
BATTERY
Nintendo GAME BOY TM
Nintendo G
OFF • ON
DOT MATRIX WITH STEREO SOU
OFF • ON
DOT MATRIX WITH STEREO SOU
03 041810 00 01
BATTERY

GAME BOY

ソフトウエア

1996年、ゲームボーイソフトでは、いつでもどこでも手軽に楽しめるパズルゲーム「ピクロス2」、アタマを使って、同じ色のブロックを消すパズルアクション「ヨッシーのパネポン」など、数多くのヒット作が登場しました。
なかでも同年2月に登場した「ポケットモンスター」は、発売から10ヶ月で販売本数は220万本を超え、さらにその数字は伸び続けています。
「ポケットモンスター」は友達同士、モンスターを取り替えたり戦わせたりすることができる、新しいタイプのロールプレイングゲームです。「ポケットモンスター」には、通信ケーブルを利用した新しい遊びの提案が含まれており、今後のゲームボーイソフトの広がりに期待が集まっています。

ハードウエア

ゲームボーイのハードウエアには、兄弟がたくさんいます。6つのカラフルなボディカラーを持つ、ゲームボーイブラザーズ。そして、1996年に発売された、ゲームボーイポケット。ゲームボーイポケットは、さらにハンディになり、さらに液晶画面が見やすくなったゲームボーイです。
ゲームボーイポケットの出現で、街でゲームボーイを楽しむ人の姿が増えてきているようです。（スーパーファミコンの周辺機器・スーパーゲームボーイがあれば、自宅のテレビ画面で、ゲームボーイソフトを、カラーでじっくり遊ぶことができます）

SATELLAVIEW

サテラビューとは

衛星放送アダプタ「サテラビュー」は、セントギガ（放送局）がスーパーファミコン向けに放送する衛星データ放送を受信するための機器です。テレビにBSアンテナ・BSチューナが接続されていて、衛星放送をご覧になることができれば、スーパーファミコンと「サテラビュー」を接続するだけで、無料で衛星データ放送が楽しめます。

新しいエンターテインメントを無料で提供

当社がお届けしている「スーパーファミコンアワー」は、お昼12時から深夜2時まで誰でも無料で楽しめる衛星データ放送です。

特に毎日夕方には、音楽が連動した「聴く・見る・遊ぶ・参加する！」といった、新しいかたちのエンターテインメント放送を楽しむことができます。

また、その他の時間帯には、ゲームプログラムや様々な情報、衛星オリジナルゲーム、イベント開催など、楽しさいっぱいの放送をお送りしています。

楽しさがますます広がる衛星データ放送

1995年8月には、ファミコン版・スーパーファミコン版の大ヒット作「ゼルダの伝説」のBS版「BSゼルダの伝説」を放送し、衛星データ放送ならではの音声放送とリアルタイムに連動させた、臨場感あふれるスペシャルゲームとして大きな反響を呼びました。「BSゼルダの伝説」を皮切りにその後、「BSドラゴンクエスト」「BSマリオUSA」「BS SimCity」「BS新・鬼が島」「ダビスタ96任天堂BS」「BS探偵倶楽部」など、数多くの、BSならではのエンターテインメント放送を実現いたしました。

「スーパーファミコンアワー」では、こうした放送こそ、遊び手に満足していただけるものと考え、今後もBSならではのゲームを提供し続けていきます。

この衛星データ放送は、全国1,680万人の方々に楽しまれているスーパーファミコンだからこそ、実現できるものだと自負しております。この放送により、スーパーファミコンの活躍の場は、ますます広がっていくことでしょう。そして、このエンターテインメントは、新しい情報発信基地としての役割を担い、成長していくものと確信しています。

メモリーパックと衛星放送対応カセット

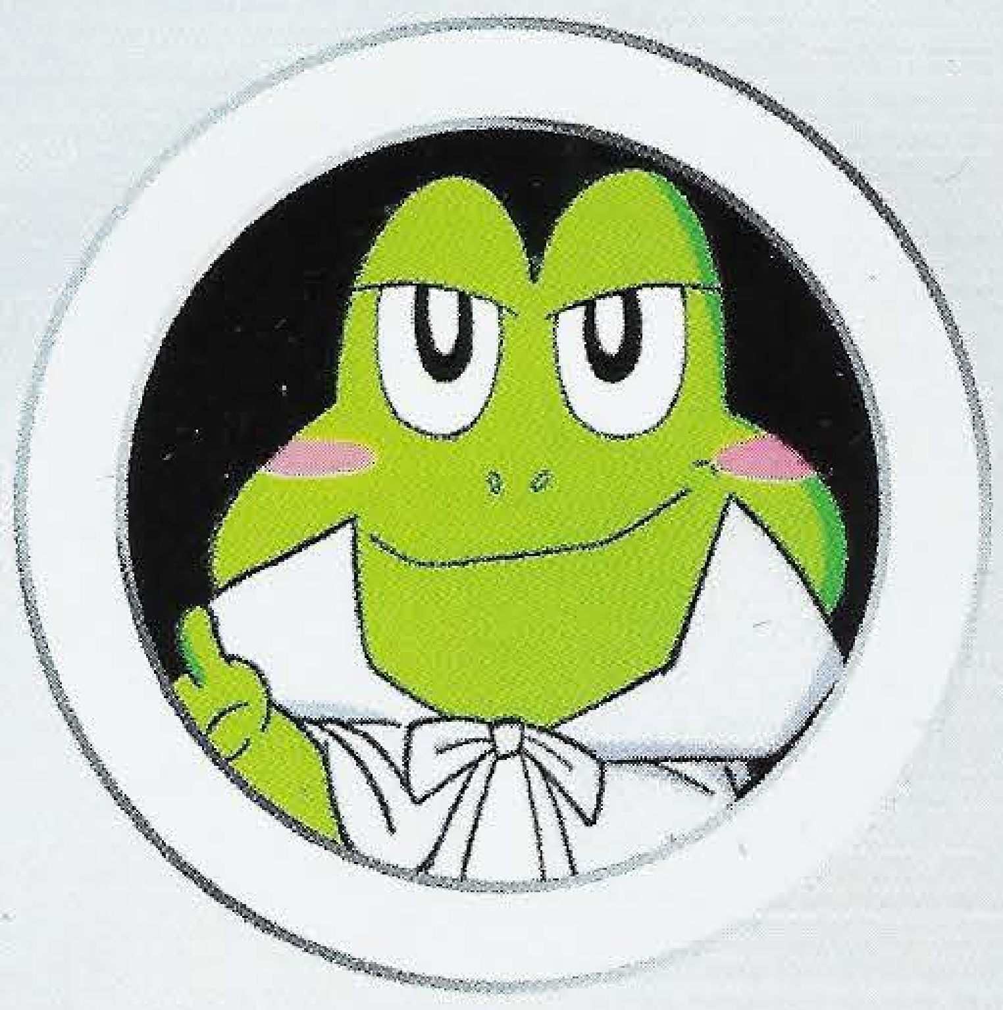
サテラビューで受信したゲームデータやいろいろな情報は、「メモリーパック」に記録することができ、放送後も遊ぶことができます。

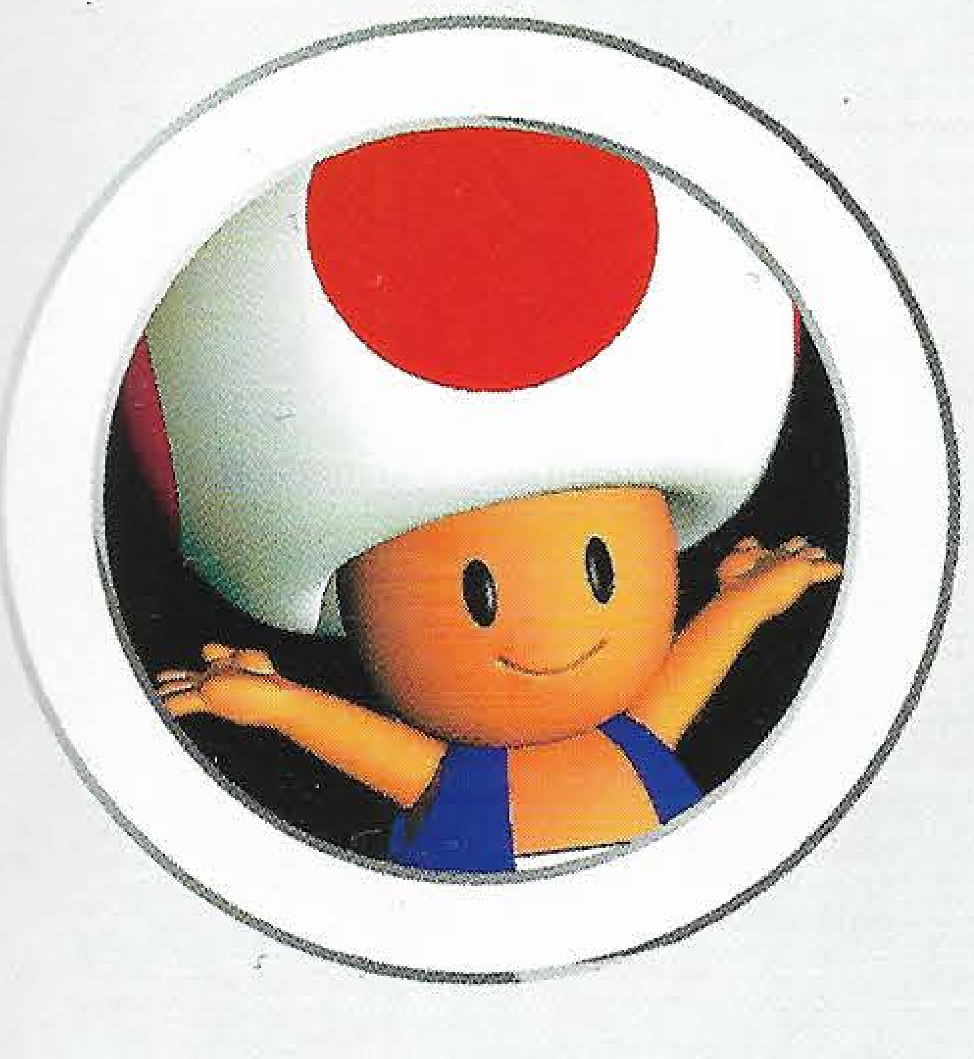
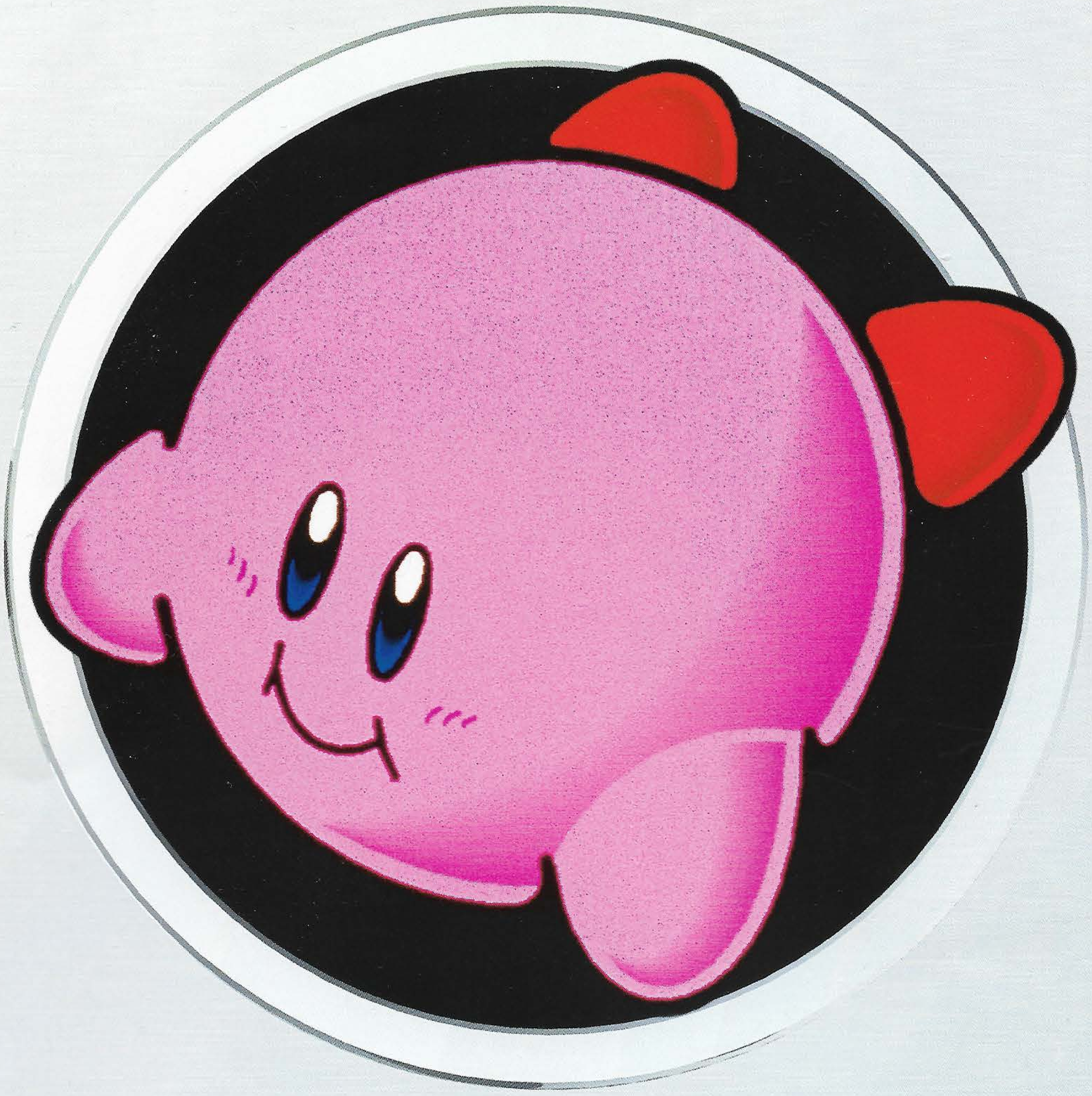
また、最新のデータに繰り返し書き換えることも可能です。

さらに、衛星からのデータをプラスすることで、面白さが広がる衛星放送対応スーパーファミコンカセットが登場しました。衛星放送対応スーパーファミコンカセットは、衛星から送られてきたゲームデータを読み込む機能がありますので、衛星から届いた最新のデータで、ゲームを楽しむことができます。

BS-X
Nintendo
SUPER Famicom
Nintendo
Satellaview

Satellaview
BS-X
POTATO chips



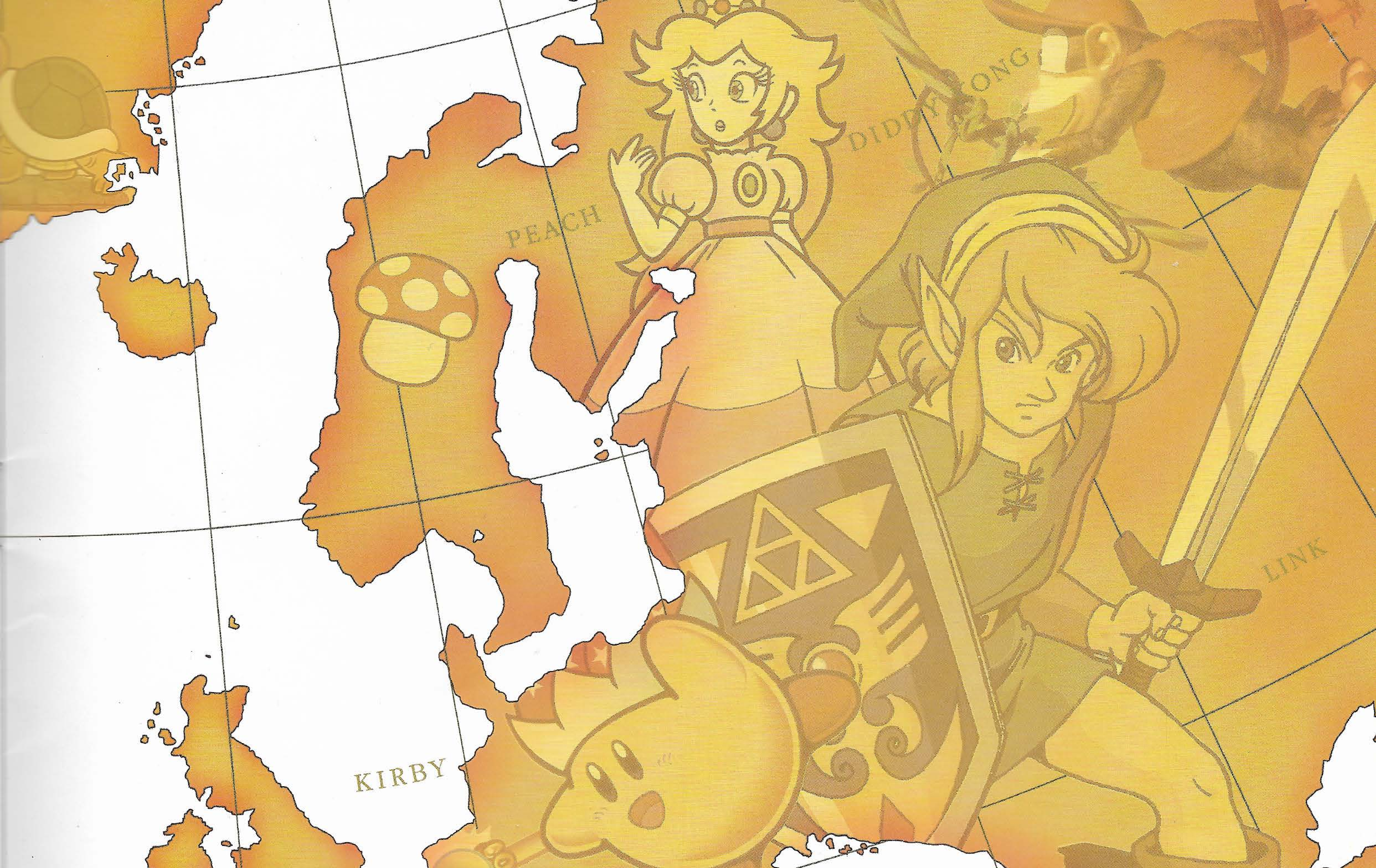
当社の海外動向

宇治工場で生産いたしましたNINTENDO64、ゲームボーイポケットをはじめとする当社製品は、海外事業本部から各地の販売会社を通じて、世界各国のユーザーのみなさまのお手元にわたっています。

世界で最大規模の市場である米国では、ワシントン州レドモンドの当社現地法人NINTENDO OF AMERICA INC.を通じて、ヨーロッパでは、ドイツ フランクフルト郊外の当社現地法人NINTENDO OF EUROPE GMBHを中心として、また、アジア、オセアニア、その他の地域では、当社現地法人や販売代理店を通じて「ENTERTAINMENT」をお届けしています。

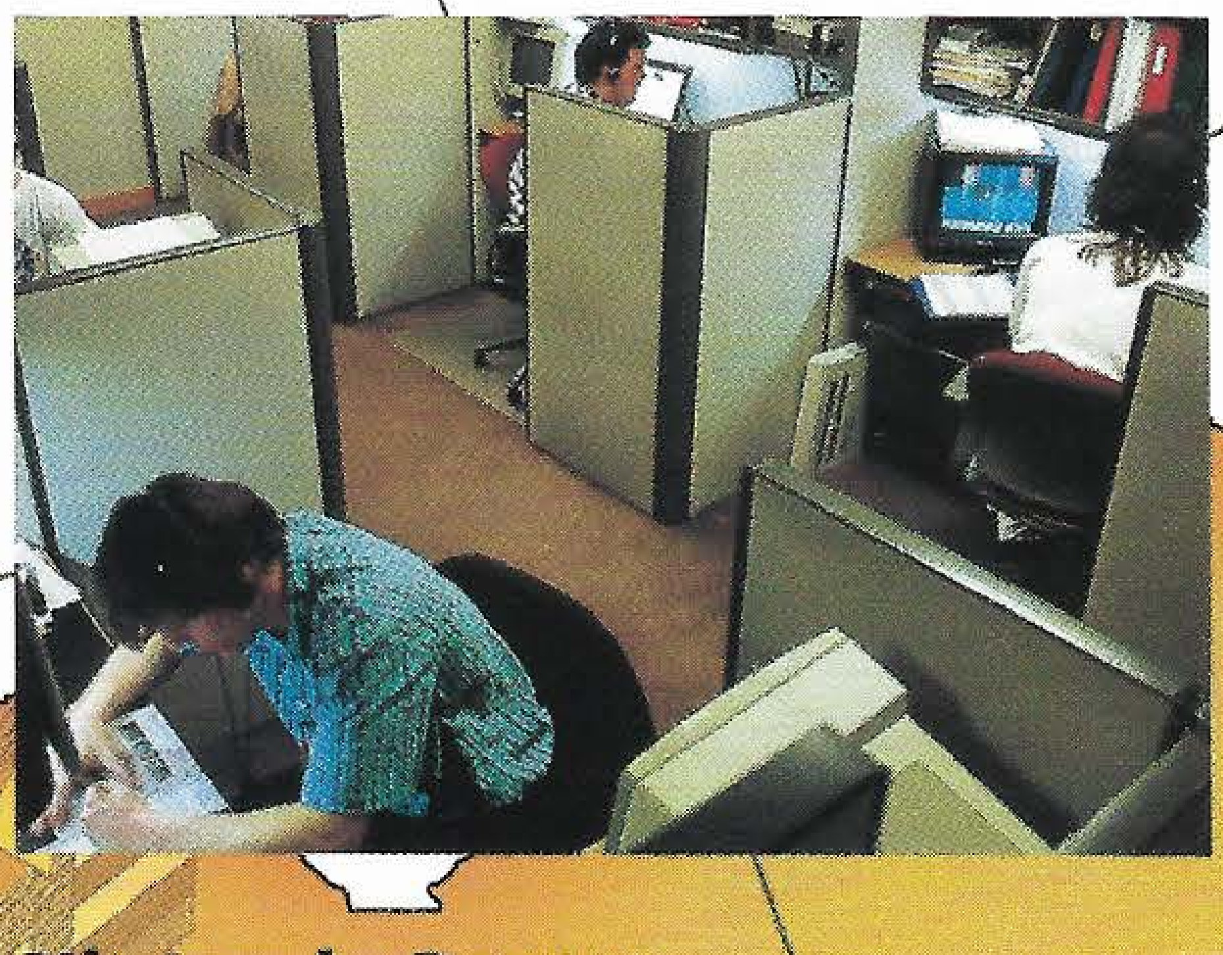
当社は、これからもより新しく、より楽しい「ENTERTAINMENT」を提供し続けます。

SAMUS ARAN
LUIGI
MARIO
DONKEY KONG
DIXIE KONG
YOSHI
WARIO



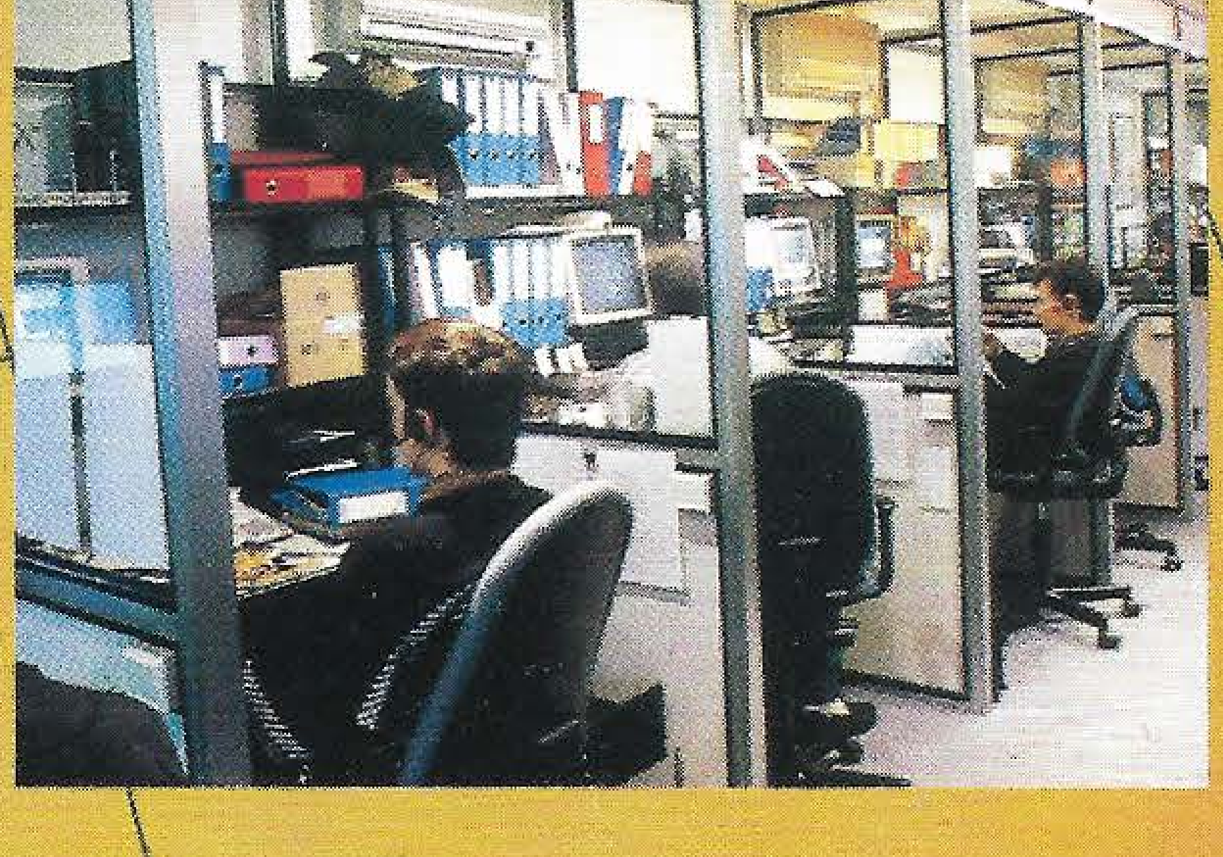
World of Nintendo
World of Nintendoでは、SNESハードと多数のソフト、および多くのSNESキャラクターグッズを販売しております。World of Nintendoは、全米の有力小売店、約1万3,000ヶ所に設置されています。

Telephone Service
ここでは250人以上のゲームカウンセラーが、15時間2交代制でスタンバイし、全米から毎週約12万本、ひっきりなしにかかってくるゲームの内容に関する質問などの電話に答えています。



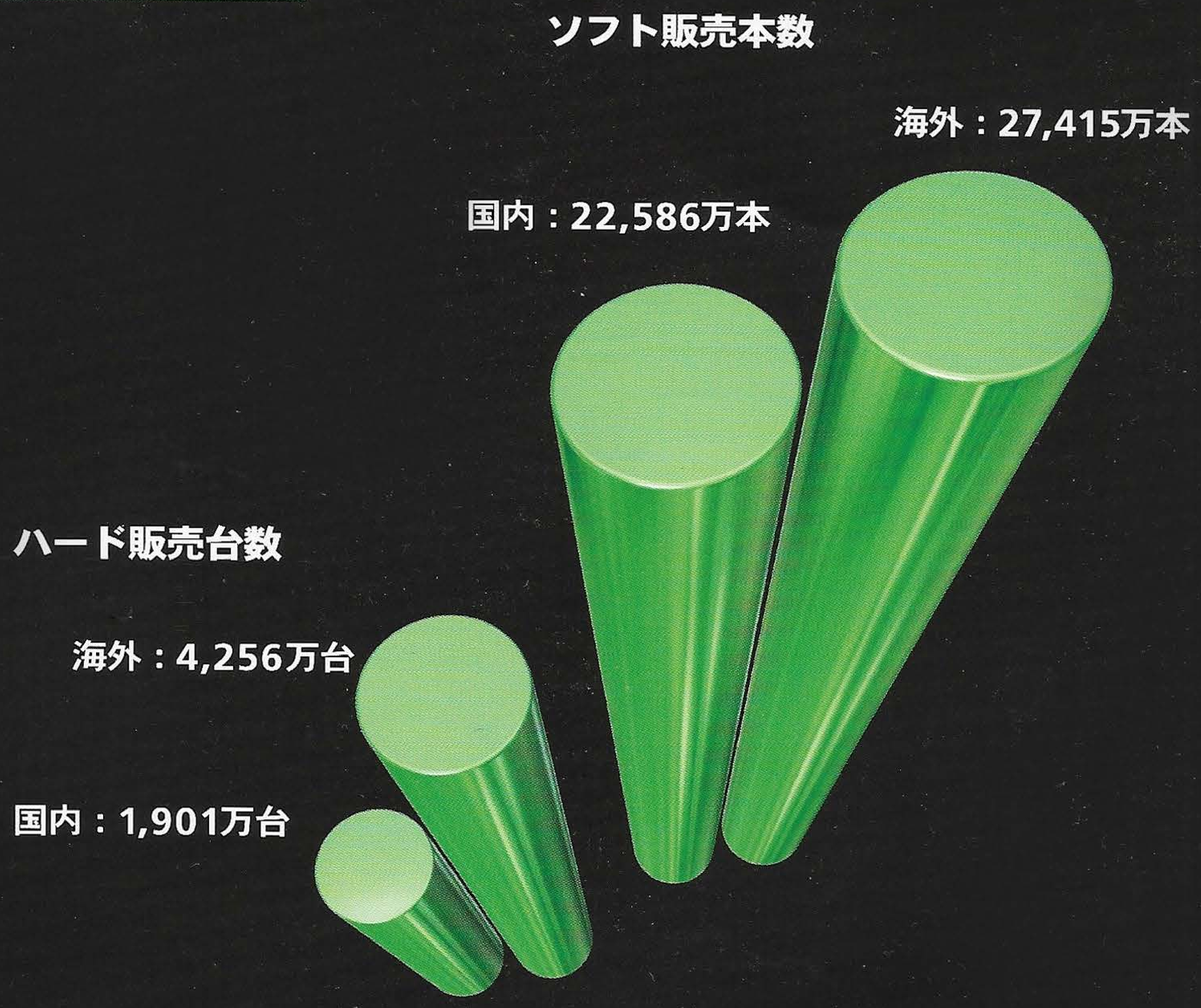
Nintendo Power
1988年7月、発行部数10万部でスタートしたこの雑誌は、現在月刊100万部に達しています。内容は、日本で発行されている専門誌同様、新作ゲームソフトの解説、紹介記事がメインとなっています。

Club Nintendo
ドイツにおけるコンシューマサービスは、Club Nintendoを中心として展開されており、現在、会員は140万人を超えています。メンバーとのコミュニケーションの主要手段として、電話サービスや、「Club Nintendoマガジン」を、Club Center（任天堂製品販売コーナー）で無料配布するなどの活動を行なっています。

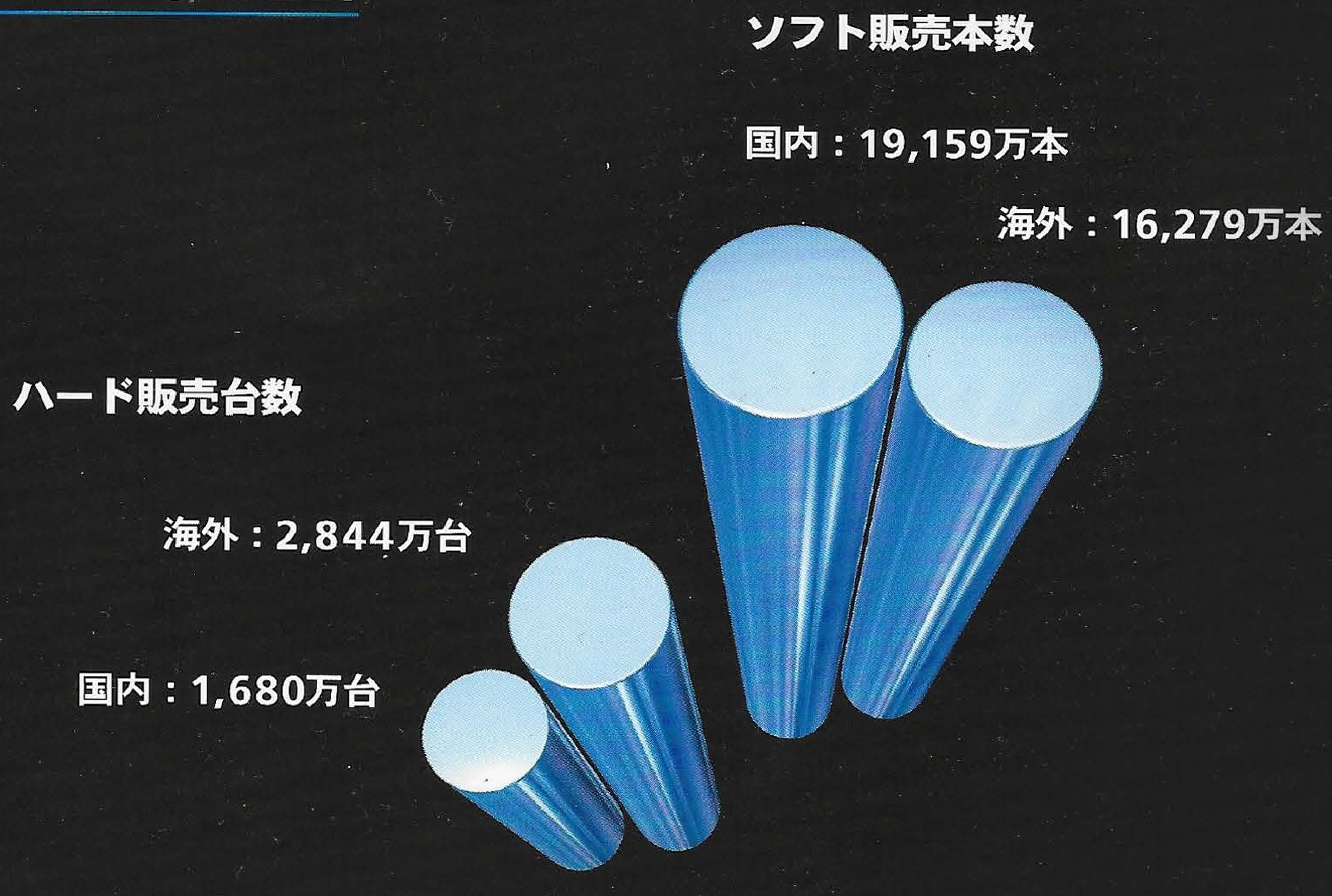


ハード＆ソフト累計販売数（1996年12月31日現在）

ファミリーコンピュータ（NES）



スーパーファミコン（SNES）



以下の表は海外における各ハードウエアとソフトウエアの販売状況を現しております。

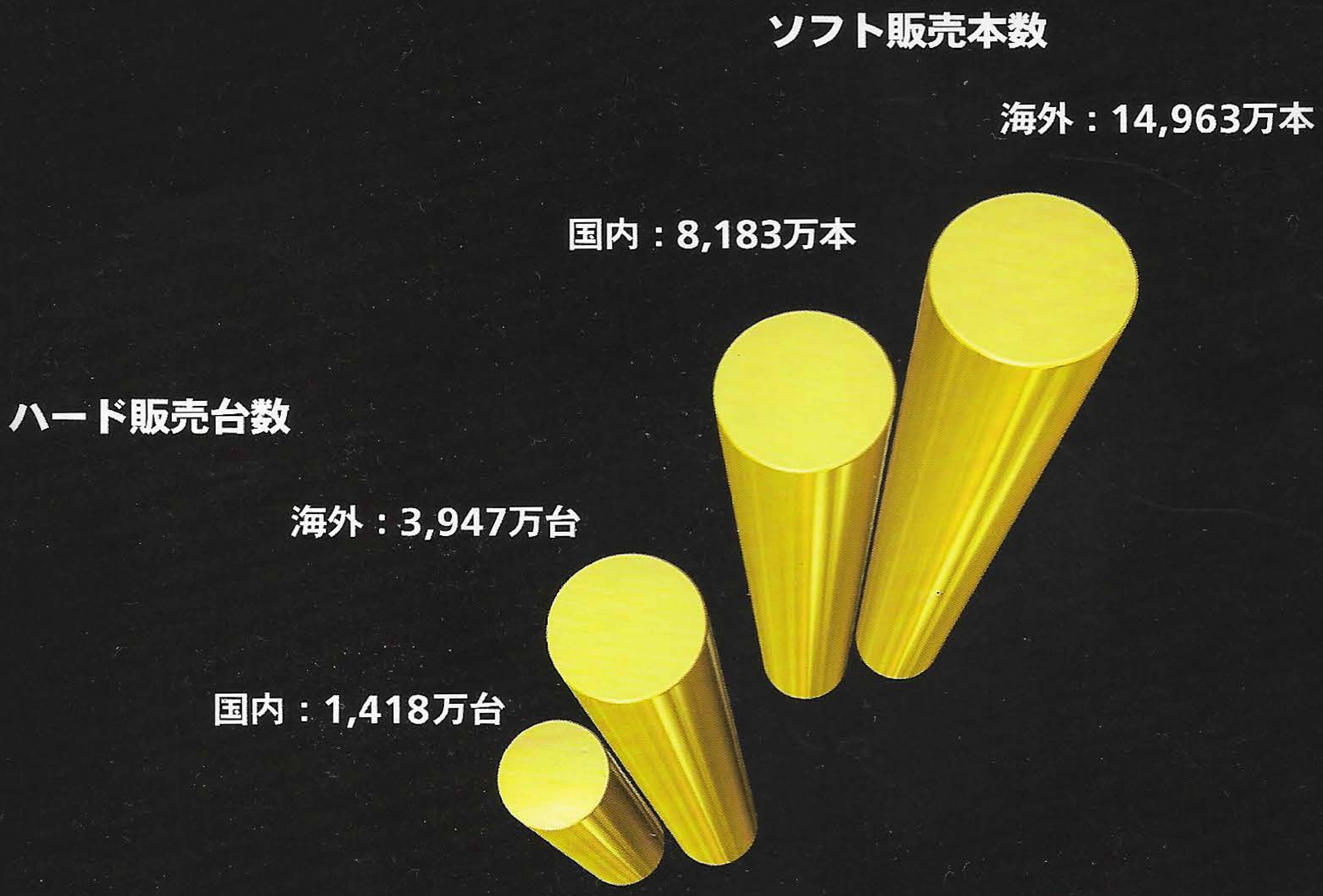
海外輸出用ハードウエアの販売台数一覧　（単位は万台）

	米国・カナダ	その他の地域
NESハード	3,400	856
ゲームボーイハード	1,991	1,956
SNESハード	2,018	826
NINTENDO64	219	3

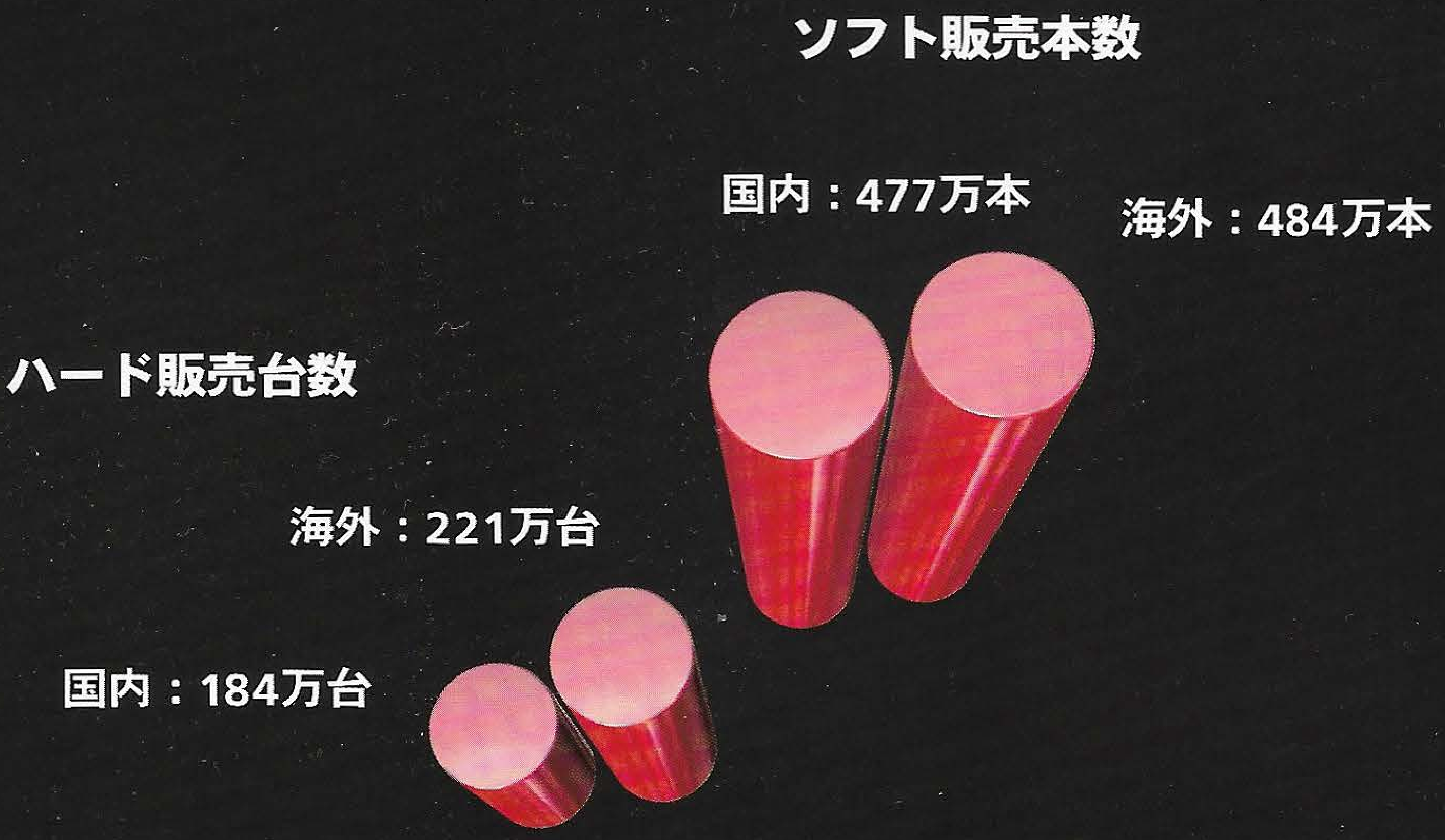
海外輸出用ソフトウエアの販売本数一覧　（単位は万本）

	米国・カナダ	その他の地域
NESソフト	23,086	4,330
ゲームボーイソフト	7,913	7,050
SNESソフト	11,771	4,508
NINTENDO64	480	4

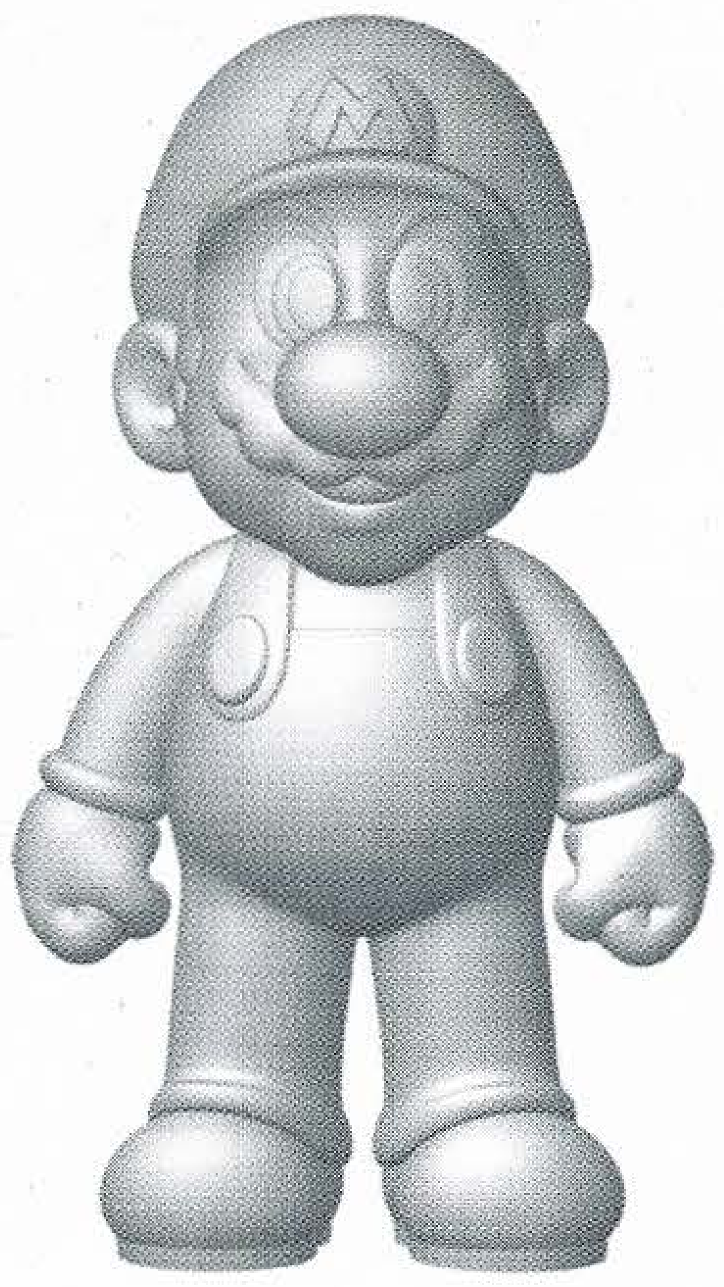
ゲームボーイ



NINTENDO64



NESとは海外輸出用ファミリーコンピュータ
（NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM）の略
SNESとは海外輸出用スーパーファミコン
（SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM）の略



当社の歴史

明治22年(1889)

現社長の曾祖父に当たる山内房治郎が、京都市下京区正面通り大橋西入の地において、花札の製造を開始。

明治35年(1902)

わが国最初のトランプ製造に着手。

昭和8年(1933)

合名会社山内任天堂を設立。

昭和22年(1947)

株式会社丸福を設立し、かるた·トランプ類の製造販売を開始。

昭和24年(1949)

現社長 山内 溥が取締役社長に就任。

昭和25年(1950)

合名会社山内任天堂より大統領印等のかるたの製造業務を継承。

昭和26年(1951)

株式会社丸福の商号を任天堂骨牌株式会社に変更。

昭和27年(1952)

それまで京都市内に分散していた製造場を、京都市東山区福稲上高松町の地にまとめ、本社工場を建設。

昭和28年(1953)

わが国初のプラスチック製トランプの製造に成功し、量産を開始。

昭和34年(1959)

ディズニーキャラクターを使用したディズニートランプを発売し、子供向けトランプの新分野を開拓。

昭和37年(1962)

当社株式を大阪証券取引所市場第二部、ならびに京都証券取引所に上場。

昭和38年(1963)

社名を現在の任天堂株式会社に変更し、カード類以外の室内ゲームの生産を開始。

昭和44年(1969)

室内ゲーム部門を拡充強化するとともに、京都府宇治市小倉町の地に宇治工場を建設。

昭和45年(1970)

大阪証券取引所市場第一部銘柄に指定、本社事務所ならびに工場の増改築を完了。

オプトエレクトロニクス応用の光線銃シリーズの販売を開始。

昭和48年(1973)

ボーリングにかわるマス·レジャー·システムとしてレーザークレー射撃システムを開発。

昭和49年(1974)

ゲームセンター向けの娯楽用マシンとして、16ミリ映写機を使った映像システムを開発。アメリカ、ヨーロッパへも輸出開始。

昭和50年(1975)

三菱電機株式会社と共同で、エレクトロニック·ビデオ·レコーディング(EVR)プレーヤーを使用したビデオゲーム·システムを開発、更に翌年、同システムにマイクロプロセッサーを導入。

昭和52年(1977)

家庭用ビデオゲームを三菱電気株式会社と共同開発。

昭和53年(1978)

マイクロコンピュータを使った業務用テレビゲームを開発し、販売開始。

昭和54年(1979)

業務用ゲームマシンのオペレーター業務を開始。

昭和55年(1980)

米国ニューヨーク州に現地法人Nintendo of America Inc.を設立。

家庭用液晶電子ゲームとデジタルクオーツ時計を複合させた「ゲーム&ウオッチ」を開発し、販売開始。

昭和56年(1981)

業務用ビデオゲームマシン「ドンキーコング」を開発し、販売開始。アニメーション手法により斬新な映像表現を実現。「ドンキーコング」は米国においても高い評価と人気を得る。

昭和57年(1982)

米国ワシントン州レドモンドに現地法人Nintendo of America Inc.を設立。

昭和58年(1983)

業容の拡大に伴い生産能力拡充のため宇治市に新工場を建設。

カナダバンクーバーにNintendo Entertainment Centres Ltd.を設立。

当社株式を東京証券取引所市場第一部に上場。

カスタムCPU(中央演算処理装置)·PPU(映像処理装置)を使用した家庭用ビデオゲーム「ファミリーコンピュータ」の販売を開始。

昭和59年(1984)

新しいタイプの業務用対面式ビデオゲームマシン「VS.システム」を開発し、販売開始。

昭和60年（1985）

ファミリーコンピュータの米国仕様であるNES（Nintendo Entertainment System）の販売開始。

ファミリーコンピュータ用ゲームソフト「スーパーマリオブラザーズ」を開発し、販売開始。

昭和61年（1986）

ファミリーコンピュータの機能拡張機器「ファミリーコンピュータディスクシステム」を開発し、販売開始。

ゲームソフト書換機「ディスクライター」の設置開始。

昭和62年（1987）

ファミリーコンピュータネットワークを構築するために、公衆電話回線網とディスクファクスを使用した通信実験として、「ファミリーコンピュータゴルフトーナメント」を開催。

昭和63年（1988）

ファミリーコンピュータネットワークシステムを開発し、野村証券株式会社と共同で証券情報及び証券取引のネットワークサービスを開始。

米国におけるNES（Nintendo Entertainment System）の飛躍的な需要増等に対応するため、宇治工場増築・宇治小倉工場新設・本社開発棟新設・本社工場整備工事を完了。

平成元年（1989）

ロムカートリッジにより、ゲームソフトの交換を可能にしたハンディタイプの液晶ディスプレイゲームマシン「ゲームボーイ」を販売開始。

平成2年（1990）

欧州市場に本格的に事業展開するため、旧西独フランクフルトにNintendo of Europe GmbHを設立。

ファミリーコンピュータの上位機である16ビットの「スーパーファミコン」の販売を開始。

ソフトクリエーター養成を目的とする「ゲームセミナー」を株式会社電通とともに開始。

平成3年（1991）

スーパーファミコンの米国仕様であるSNES（Super Nintendo Entertainment System）の販売開始。

ユーザーサービスの向上、ならびに商品の流通効率化を目的とするフランチャイズ事業を開始。「任天堂エンターテイメント」という統一店舗名のもとに全国展開スタート。

新発売される多くのソフトウエアを評価し、その情報をファミリーコンピュータネットワークを通じて流通業者に提供する会員制クラブ組織「スーパーマリオクラブ」を発足。

平成4年（1992）

スーパーファミコン用ゲームソフト「スーパーマリオカート」を開発し、販売開始。

マウスパッドの上をすべらせるだけでテレビ画面に入力できる、スーパーファミコンの新しいタイプのコントローラ「スーパーファミコンマウス」を開発。その「スーパーファミコンマウス」を、初めて使用したスーパーファミコン用ゲームソフト「マリオペイント」を販売開始。

平成5年（1993）

海外における販売体制を強化するためフランス、イギリス、オランダ、ベルギー、スペイン、オーストラリアの6ヶ国に新たに現地法人を設立。

業容の拡大に伴い宇治大久保工場を新設。

平成6年（1994）

すべてのゲームボーイソフトがスーパーファミコンを通じてテレビ画面で遊べるスーパーゲームボーイを販売開始。

ゲームボーイの弟分として6色のボディカラーのゲームボーイブラザーズを販売開始。

CGレンダリング技術を用いたスーパーファミコンソフト「スーパードンキーコング」を販売開始。

宇治工場（宇治小倉・宇治大久保両工場を含む。）が国際品質保証企画「ISO9002」の認証を取得。

平成7年（1995）

衛星データ放送「スーパーファミコンアワー」の放送を開始。

衛星放送アダプタ「サテラビュー」の販売開始。

CGドローイングを用いたスーパーファミコンソフト「ヨッシーアイランド」を販売開始。

平成8年（1996）

64ビットの超高速演算処理能力を持つ「NINTENDO64」の販売を、国内・海外ともに開始。

NINTENDO64用ゲームソフト「スーパーマリオ64」「マリオカート64」を開発し、販売開始。

従来のゲームボーイに比べ、画面が見やすく携帯性に富んだ「ゲームボーイポケット」を発売。

会社概要

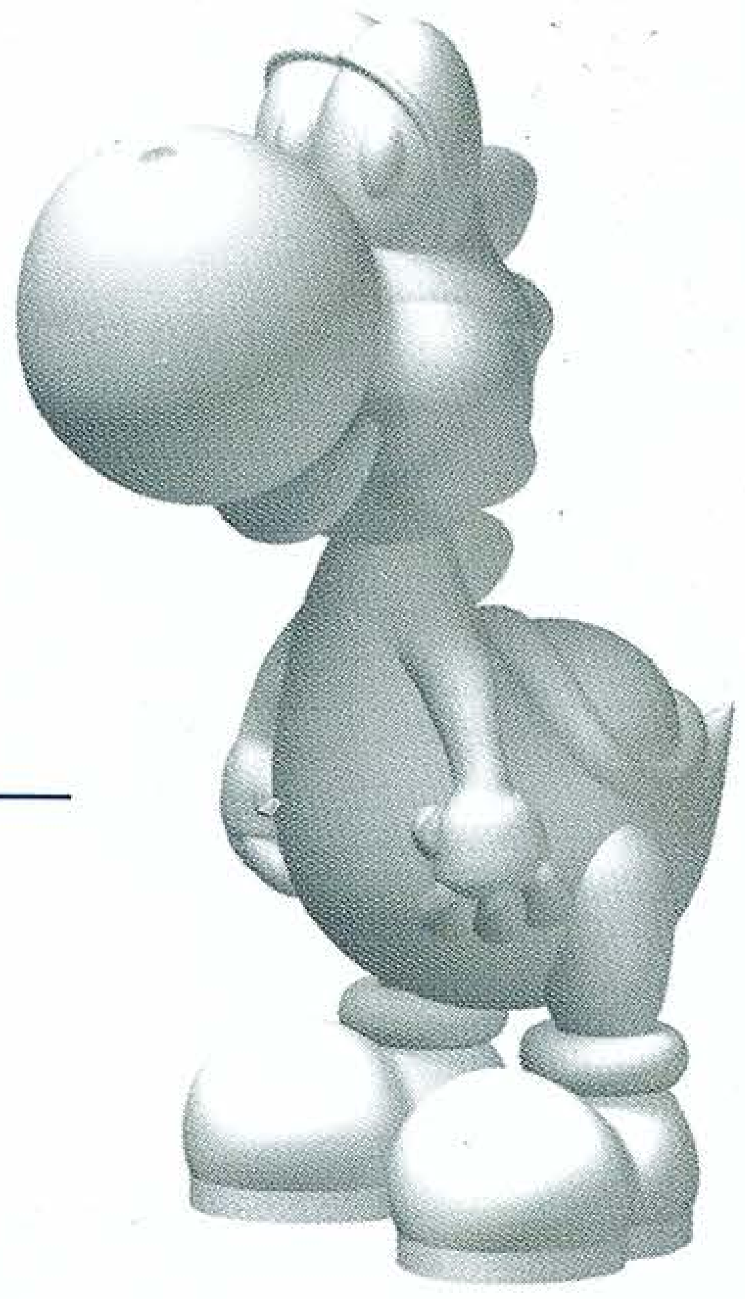
任天堂本社

宇治工場

Nintendo of America

概要

商号	任天堂株式会社
英語名	Nintendo Co., Ltd.
目的	1.トランプ類の製造販売 2.娯楽用具、運動具、音響機器及び乗物の製造販売 3.事務用機器及び事務用品の製造販売 4.教材、育児用品、家庭用品及び電気用品の製造販売 5.印刷、出版及び紙製品の加工並びに販売 6.合成樹脂、金属及び木製品の加工並びに販売 7.通信機械器具、電子応用機械器具及び装置の製造販売 8.コンピュータシステムを利用した情報ネットワークによる情報処理並びに情報提供業務 9.放送事業 10.放送関連技術、コンピュータの利用技術の開発及び販売 11.不動産の売買、賃貸借、管理及び仲介 12.金融業及び有価証券の売買 13.損害保険代理業及び生命保険募集業 14.レストラン、食堂、喫茶店、売店、娯楽場の経営及び投資 15.スポーツ、その他の文化事業の企画及び興業 16.キャラクター商品（個性的な名称や特徴を有している人物、動物等の画像を付けたもの）の企画、製造並びに販売 17.著作物の利用権、複製権の許諾 18.商標の使用権の許諾 19.前各号に付帯関連する一切の事業
営業品目	家庭用レジャー機器　業務用レジャー機器 トランプ·かるた その他の娯楽用具
創業年月日	明治22年9月23日
設立年月日	昭和22年11月20日
資本金	10,065,400,000円
取締役社長	山内　溥



事業所

本社
〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
TEL(075)541-6111(代表)

宇治工場
〒611 宇治市槇島町薗場92番地15
TEL(0774)21-3191(代表)

宇治小倉工場
〒611 宇治市小倉町神楽田56番地
TEL(0774)23-7838(代表)

宇治大久保工場
〒611 宇治市大久保町田原54番地1
TEL(0774)45-3030(代表)

東京支店
〒111 東京都台東区浅草橋5丁目21番5号
TEL(03)5820-2251(代表)

東京配送センター
〒277 千葉県柏市豊住3丁目1番24号
TEL(0471)74-4144(代表)

大阪支店
〒531 大阪市北区本庄東1丁目13番9号
TEL(06)376-5950(代表)

名古屋営業所
〒451 名古屋市西区幅下2丁目18番9号
TEL(052)571-2510(代表)

名古屋配送センター
〒452 名古屋市西区中小田井3丁目321番地
TEL(052)501-2077(代表)

岡山営業所
〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号
TEL(086)252-1821(代表)

札幌営業所
〒060 札幌市中央区北9条西18丁目2番地
TEL(011)621-0513(代表)

Nintendo of America Inc.
4820-150th Avenue N.E. Redmond, WA 98052 U.S.A.
Telephone: 1-206-882-2040

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim
Federal Republic of Germany
Telephone: 49-6026-950-0

Nintendo of Canada Ltd.
110-13480 Crestwood Place Richmond, B.C. V6V 2J9
Canada
Telephone: 1-604-279-1600

Nintendo France S.A.R.L.
13 Rue Vernier, 75017 Paris, France
Telephone: 33-1-45-74-27-28

Nintendo Belgium S.P.R.L.
Trade Mart. B.P. 271 Atomium Square
B-1020 Brussels Belgium
Telephone: 32-2-478-90-48

Nintendo Netherlands B.V.
Krijtwal 33, 3432 ZT Nieuwegein The Netherlands
Telephone: 31-3402-97100

Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana, 39 28046-Madrid Spain
Telephone: 34-1-319-82-08

Nintendo Australia PTY, Ltd.
48-52 Dunlop Road, Mulgrave 3170, Victoria, Australia
Telephone: 61-3-265-9900

×02
×01
×02
TIME
RANK
LAP
0'58"805
1
3
+0"652
MAX
SHIELD
HIT!
BOOST
856510
$405000
PRESS START
SUPER MARIO
2nd
1st
LAP
SPEED
1'00"827
POWER

$3955790
LAP 2/3
4
2
3
×4
×40
FUEL
SEA LEVEL
50 m
×01
×01
×02
SCORE
00891
TIME
10"6
SPEED
64 km/h
01'52"25
Luigi
Mario
8th
Km/h
×4
×0
100

Nintendo®